



Dreamcast

Daytona USA is a trademark of the International Speedway Corporation. © 2001 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Infogrames and the Infogrames logo are the trademarks of Infogrames Entertainment S.A. Original game © 1994, 1995 © 1994 / AMUSEMENT VIDEO, 1995.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

jegliche Verleihsfähigkeit oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar. Copier ou diffusion ce jeu est strictement interdité. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o difusión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Ötillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law, in accordance with The Video Standards Council Code of Practice. It is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,440,173; 4,442,460; 4,454,594; 4,462,876; and Re. 35,829 and Japanese Patent 2870538

Patents pending in U.S. and other countries and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0482341, 80244, Publication 0571730, 0532543; Application 98938018-A, 08010095.5



ESRB and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.

© 1999-2001 Sega

Dreamcast™



Unrated

DAYTONA  
USA  
2001



Tempest

## EPILEPSY WARNING

Please read the manual and particularly this paragraph, before using this video game system or offering your children to use it. A responsible adult should go through with any reasons, the special instructions of the Dreamcast before allowing play to take place. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy, or has never had an epileptic seizure. Certain conditions may include undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of seizures or epilepsy. If you or anyone in your family have ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, involuntary movement or convulsion, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

## For your health

- Sit away from the television screen, as far as the length of the Controller cables allows. We advise that you sit minimum of 6.5 feet (about 2 meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 minutes per hour while playing any video game.

## GETTING STARTED

This CD-ROM can only be used with the Dreamcast System. Do not attempt to play this CD-Rom on any other system. Doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Dreamcast system by following the instructions in your Dreamcast System instruction manual in Control part I. For 2-4 player games, plug in pads 2-4 also.
2. Place the Dreamcast CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Dreamcast logo screen. If nothing happens, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress at the game ends and you want to restart, press A, B, X, Y and four simultaneously to return to the game title screen. Press A, B, X, Y and Start simultaneously again to return to the Dreamcast control panel.
5. If you turn on the power without inserting a GD, the Dreamcast control panel appears. If you wish to play a game, place the Dreamcast CD-ROM in the well and the game will automatically load up. Important: Your Dreamcast CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to hold the disc clean and handle it carefully. If your Dreamcast System has trouble reading the disc, remove the disc carefully, starting from the center of the disc and wiping straight out towards the edge.

## HANDLING YOUR DREAMCAST GD-ROM

- The Dreamcast CD-ROM is intended for use exclusively with the Dreamcast System.
- Be sure to keep the surface of the GD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veuillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser ses enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'images lumineuses dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédents médicaux et n'a jamais été diagnostiqué avec une crise d'épilepsie. Il vous arrive de voir des images de votre famille avec des symptômes des épilepsies (crises ou pertes de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Pour connaître vos parents et vos enfants à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez en des symptômes suivants: vertiges, troubles de la vision, convulsions des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'équilibre, mouvement involontaire ou convulsions, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

## Précautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous assurant aussi bien que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres du moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous du moins dix minutes par heure de jeu.

## DÉMARRAGE

Ce CD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de système sans risque d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Consultez la section 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
  2. Insérez le CD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
  3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, appuyez le bouton (Power) sur OFF et vérifiez qu'il est correctement configuré.
  4. Pour arrêter une partie en cours de redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir du panneau de contrôle Dreamcast.
  5. Si vous obtenez le console (interface sur OPI) sans insérer de CD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le CD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se charge automatiquement.
- Important: votre CD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez le disque et nettoyez-le soigneusement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

## MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Assurez-vous de garder la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des rayonnements.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

## EPILEPSIE-WARNING

Dieses System ist die Gebrauchsanweisung und insbesondere diesen Abschnitt, bevor Sie dieses Videospielssystem benutzen oder Ihren Kindern erlauben, es zu benutzen. Ein Epilepsieerkrankter sollte mit Hinweisen über Reizungsanreize durchgehenden, bevor diese zu spielen gelangen. Ein mancher Personen kann ein epileptisches Anfall oder Bewusstseinsverlust-angriff bekommen, wenn sie bestimmten Bildschirmen oder Lichtblitzern im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildschirmen ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nur epileptische Anfälle gehabt haben. Falls Sie Bienen oder einen Bienen-Familienmitgliedern unter Einwirkung von Bildschirmen mit Epilepsie auslösenden Symptomen (Anfälle oder Bewusstseinsverlusten) ausgesetzt sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten bei Kinder bei der Benutzung von Videospielen beauftragten. Sollten bei Bienen oder Bienen-Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Schweißausbrüche, Augen oder Muskelzuckungen, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unwillkürlichen Bewegungen oder Krampfanfällen auftreten, so beenden Sie SPOORT das Spiel und kontaktieren Sie Ihren Arzt.

## Für Ihre Gesundheit

- Setzen Sie sich so weit vom Fernsehbildschirm weg, wie es die Regel der Konsole gestattet (etwa 2 Meter).
- Das Spiel sollte bevorzugt auf einem kleinen Bildschirm gespielt werden.
- Spielen Sie möglichst nicht, wenn sie müde sind oder nicht ausreichend geschlafen haben.
- Stellen Sie sicher, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut belüftet ist.
- Machen Sie beim Spielen mindestens eine Pause von 10 Minuten pro Stunde ein.

## DREAMCAST STARTEN:

Dieses CD-ROM kann nur auf dem Dreamcast System abgespielt werden. Versuchen Sie nicht, die CD-ROM auf einem anderen CD-Gerät abzuspielen - Regalplayer und Lautsprecher können dabei beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr Dreamcast System an und folgen Sie dabei der Anleitung in Ihrem Dreamcast Handbuch. Schließen Sie Controller 1 an. Bei Spielen für zwei oder mehrere Spieler schließen Sie zusätzlich Controller 2 bis 4 (optional) an.
2. Legen Sie die Dreamcast-CD-ROM mit dem Aufdruck nach oben in die Vorrichtung der CD-Schubkassette ein und schließen Sie den Deckel.
3. Drücken Sie den Power-Knopf, um das Spiel zu laden. Das Spiel startet, nachdem das Dreamcast-Logo auf dem Bildschirm erscheint. Wenn nichts erscheint, schließen Sie das System ab und überprüfen Sie, ob es korrekt angeschlossen ist.
4. Wenn Sie das Spiel weiterdrehen wollen, drücken Sie den Power-Knopf und Sie neu starten, drücken Sie A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Titelbild zurückzukehren. Drücken Sie erneut A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Dreamcast-Systembildschirm zurückzukehren.
5. Wenn Sie das Spiel unterbrechen, ohne eine CD einzulegen, wird das Dreamcast Systembildschirm, wenn Sie das Spiel beenden möchten, legen Sie die Dreamcast-CD-ROM in die Einheit ein, das Spiel wird automatisch geladen.

**WICHTIG:** Das Dreamcast-CD-ROM enthält einen Sicherheitscode, der so möglich macht, daß die CD gelassen wird. Halten Sie die CD möglichst sauber und behandeln Sie sie vorsichtig. Wenn Ihr Dreamcast-System Schwingungen beim Lesen der CD hat, entfernen Sie diese heraus und reinigen Sie sie vorsichtig. Beginnen Sie dabei in der Mitte der CD und arbeiten Sie direkt von der Mitte aus zur Außenkante.

## BEHANDLUNG DER DREAMCAST-GD-ROM

- Die Dreamcast-CD-ROM ist ausschließlich für den Gebrauch mit dem Dreamcast System bestimmt.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Fettsäuren und Kratzern.
- Lassen Sie sie nie in der prallen Sonne oder in der Nähe der Heizung oder einer anderen Wärmeguelle liegen.

## ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Antes de usar este sistema de videojuegos o dejar que sus hijos lo utilicen, lea el manual, y en particular este apartado. Por motivos de seguridad, se recomienda a los adultos que supervisen las instrucciones de funcionamiento de la consola Dreamcast en compañía de los menores antes de permitirles jugar. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o barras (destellos) en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertos programas de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede ser más crítico si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a barras destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Mostramos recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos han en de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, vómitos, temblores, convulsiones, eructos o mareos, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, retiremos usted un juego de vídeo, interrumpa inmediatamente la utilización del sistema y consulte a su médico.

## Precauciones a tener en cuenta durante el funcionamiento

- No se juegue demasiado cerca de la pantalla. Sábalo bien expuesto de la pantalla del televisor, tan lejos como le permita la longitud del cable. Le aconsejamos que se sienta al menos a dos metros de distancia de la pantalla de televisión.
- Es preferible jugar a este juego en una pantalla pequeña de televisión.
- Evite jugar si se siente cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando está bien ventilada.
- Desconecte al menos 10 minutos por cada hora de juego.

## INICIO

Este CD-ROM solamente se puede usar con el sistema Dreamcast. No intente jugar este CD-ROM en ningún otro dispositivo de CD. Nunca podrá acceder desde los sub-elementos o abanicos.

Para conectar el sistema Dreamcast, siga los pasos del manual de instrucciones Dreamcast. Consulte el mando de mando 1. En los juegos donde participen de dos o cuatro jugadores, consulte también los mandos 2 a 4.

1. Coloque el CD-ROM Dreamcast con la etiqueta hacia arriba en la bandeja de la unidad de disco y cierre la cubierta.
  2. Pulse el botón Power para cargar el juego. El juego dará comienzo después de que aparezca la pantalla del logotipo de Dreamcast. Si no aparece nada, apague el sistema y compruebe que está conectado correctamente.
  3. Si desea detener un juego en cualquier momento o si el juego termina y desea reiniciarlo, pulse simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para reiniciar o la pantalla de Inicio del juego. Pulse de nuevo simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para volver a la pantalla de Menu Principal de la consola Dreamcast.
  4. Si encuentra la consola sin haber introducido un CD, aparecerá el Menu Principal de la consola Dreamcast. Si desea jugar, coloque el CD-ROM Dreamcast en la unidad de disco y el juego se iniciará automáticamente.
- Importante:** El CD-ROM Dreamcast contiene un código de seguridad que permite la lectura. Asegúrese de que el disco está limpio y manténgalo bien mantenido. Si surge problemas en la lectura del disco, retirelo y limpie con cuidado, realizando un movimiento radial desde el centro hasta el borde del disco.

## MANEJO DEL GD-ROM DREAMCAST

- El CD-ROM Dreamcast está diseñado a ser empleado exclusivamente con el sistema Dreamcast.
- Compruebe que la superficie del CD-ROM no tiene polvo o arañazos.
- No lo deje expuesto a la luz directa del sol o visto de un televisor o otras fuentes de calor.

## AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Se prega di leggere attentamente l'intero manuale e questo paragrafo in particolare, prima di usare questo sistema di videogiochi e permettere ai suoi figli di utilizzarlo. Tutti i movimenti dovrebbero essere comunque eseguiti da un adulto responsabile nella lettura dettagliata delle istruzioni per l'uso di Dreamcast, prima di iniziare a giocare con l'apparato. Alcuni giocatori sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della coscienza se esposti a particolari luci intermittenziali o luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Quando può accadere anche se la persona non ha precedenti crisi epilettiche. Evitare o limitare il tempo di gioco di alcuni giochi, se vi o altri componenti della vostra famiglia sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della coscienza (alcuni di questi) durante l'esposizione a luci intermittenziali, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'attività dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi senza di vertigine, vista offuscata, compromessi degli occhi e dei sensi o, perdita di coscienza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o sibilazione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

## Per la vostra Salute

- Sedetevi lontano dalla schermo del televisore, utilizzando l'intera larghezza dei video della Console.
- Vi consigliamo di sedervi almeno a 2 metri di distanza dallo schermo del televisore.
- Se possibile, visualizzare il gioco su uno schermo televisivo di grande dimensione.
- Evitare di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco.
- Accorgetevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 minuti ogni ora durante i videogiochi.

## COME INIZIARE

Questo GD-ROM può essere usato esclusivamente con il Dreamcast System. Non tentate di usare il GD-Rom su lettori CD o diversi tipi di nastri ricambiati o lettori di danneggiato cassetta e DVD-Rom.

1. Iniziate il sistema Dreamcast in base alle istruzioni date nel manuale di istruzioni in dotazione con il vostro Dreamcast System. Inserite il Controller 1, in presenza di 2-4 giocatori, inserite anche i Controller 2-4.
2. Inserite il GD-ROM di Dreamcast nell'apposita rientranza all'interno del vano disco per CD, con il lato epichinato rivolto verso l'alto. Una etichetta di cartoncino viene data.
3. Premete il Tasto Power (Alimentazione) per caricare il gioco. Il gioco prende il via dopo la conferma con il tasto Dreamcast. Se tutti i giocatori non appare tutti, ignorate il sistema e riproverete di averlo predisposto correttamente.
4. Se desiderate terminare un gioco in base al punteggio, oppure se il gioco finisce o se volete ricominciare, premete simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) per tornare alla schermata di scelta del gioco. Potete simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) giocare una volta per tornare al menù di controllo di Dreamcast.
5. Se grandire la velocità senza muovere il GD, lo schermo appare il menù di controllo di Dreamcast. Se desiderate iniziare un gioco, inserite il GD-ROM di Dreamcast nell'unità. Che il gioco o l'altro in modo automatico.

**Importante:** Il vostro GD-ROM Dreamcast contiene un codice di sicurezza che permette la lettura del disco. Tenete il disco sempre pulito e maneggiatelo con cura. Se il Dreamcast System ha difficoltà a leggere il disco, svitate il disco e puliscilo attentamente con un panno, partendo dal centro e procedendo in linee rette verso i bordi.

## COME MANEGGIARE IL GD-ROM DI DREAMCAST

- Il GD-ROM di Dreamcast è realizzato esclusivamente per uso nel Dreamcast System.
- Cercate di non appiacciare né graffiare la superficie del GD-ROM.
- Non toccare il disco egrando alla base destra del lato o vicino ad un connettore o ad altre parti di vetro.

## AVISO DE EPILEPSIA

Quero ler o manual e especialmente este parágrafo antes de usar o sistema de jogos de vídeo ou de deixar os seus filhos usá-lo. Um adulto responsável deve ler e explicar aos membros jovens as instruções de operação do Dreamcast antes de autorizar que usam este sistema. Algumas pessoas são suscetíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes no vídeo do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto usam certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um histórico médico de epilepsia ou não tenha tido um ataque epilético. Certas condições podem indicar sintomas epiléticos não diagnosticados mesmo em pessoas que não tenham um histórico de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém de sua família tiveram tal alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Recomendamos que os pais tenham controle da atividade dos filhos. Se você ou seu filho avistarem um dos seguintes sintomas sem de vertigens, visão ofuscada, comprometimento dos olhos e dos ouvidos, perda de consciência, desorientamento, um qualquer movimento involuntário ou sibilação, durante o utilizo de um video jogo, interrompa imediatamente o uso e consulte o seu médico.

## Para a Sua Saúde

- Aconselhamos que se sente a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã do televisore.
- De preferência, o jogo deve ser exibido num ecrã de televisore grande.
- Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente.
- Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada.
- Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

## COMO PRINCIPAR

Este GD-ROM só pode ser usado com o Sistema Dreamcast. Não tente jogar este GD-Rom em qualquer unidade de CD ou se não pode funcionar se averiados ou se alterados.

1. Ligue o seu sistema Dreamcast seguindo as instruções no seu Manual de Instruções do Sistema Dreamcast. Ligue e carregue 1. Para os jogos de 2-4 jogadores, ligue também os controladores 2-4.
2. Coloque o GD-ROM Dreamcast, com o lado epichinato para cima, no lado de CD e tente o jogo.
3. Pressione o Botão de Energia (Power Button) para carregar o jogo. O jogo começa após a verificação da legalidade Dreamcast. Se não aparecer, SERRAR o sistema e certifique-se de que está bem montado.
4. Se deseja parar o jogo ou voltar ao menu de jogo, premite o tasto Dreamcast ou o tasto de energia pressionando A, B, X, Y e Start simultaneamente para voltar para o ecrã de seleção do jogo. Potencialmente A, B, X, Y e Start simultaneamente entre em menu para parar o jogo e voltar ao menu de comando Dreamcast.
5. Se lgar o jogo se introduz um CD, o menu de comando Dreamcast aparecerá. Se deseja jogar um jogo, coloque o GD-ROM Dreamcast na unidade e o jogo começará automaticamente.

**Importante:** O seu GD-ROM Dreamcast contém um código de segurança que evita o disco e ser lido. O disco deve ser sempre limpo e maneggiado com cuidado. Se o seu Sistema Dreamcast tem problemas ler o disco, retire o disco e limpe cuidadosamente com um pano de centro do disco e limpando para fora no sentido de o relâmpago.

## COMO MANUSEAR O SEU GD-ROM DREAMCAST

- O GD-ROM Dreamcast é fabricado exclusivamente para o Sistema Dreamcast.
- Certifique-se de que a superfície do GD-ROM é mantida limpa e sem danos.
- Não o toque à base direita do lado ou perto de um conector ou de outras partes de vidro.

## WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Lees de handleiding en het reageer daarna direct als u dit videospeletjesysteem gebruikt of uw kinderen toelaten het te gebruiken. Een onverschillige houding kan ernstige gevolgen hebben die de bestemmingsinstructies van de Dreamcast door te nemen met voorbedachten vrees kan ernstig toegenomen zijn. Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of aanvallen krijgen wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde televisie- of computerbeelden. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische behandeling van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad. Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan bepaalde beelden een symptoom van epilepsie heeft (zoals een aanval of aanvallen) of iemand in uw familie bij blootstelling aan bepaalde beelden een symptoom van epilepsie heeft (zoals een aanval of aanvallen), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen. Bij spelen kunnen ook een aanval of aanvallen optreden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uw of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel een van de volgende symptomen ervaart, moet u het gebruik OPROEDELIJK stoppen en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, ernstige pijn, trillen van het oog of van de lippen, bewusteloosheid, desoriëntatie, onredelijke bewegingen of stuipaanvallen.

## Omwille van uw Gezondheid

- Ge op afstand van het televisiescherm zitten, zo ver als de lengte van de Controller toelaat dat kan. Bij spelen is een afstand van 2 meter van het televisiescherm af te zien.
- Speel het spelletje het beste op een klein televisiescherm.
- Ge niet spelen. Indien u vermoedt kind of niet voldoende slaap heeft gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur minimaal 10 minuten rusten.

## VAN START GAAN

Deze CD-ROM mag alleen met het Dreamcast System worden gebruikt. Controleer ook om deze CD-ROM op een andere CD-speler te spelen – hierbij kunnen uw bestemmingsinstructies en spelers informatie van toelating worden.

1. Zet uw Dreamcast systeem op deze de instructies in uw Dreamcast System handleiding op te zetten. Zie Control panel 1 in Start om spelletjes met 2-4 spelers tevens pagina 2-4 in.
  2. Plaats de Dreamcast CD-ROM met het label naar boven in de sleuf van het CD-lezer en doe het deksel dicht.
  3. Druk op de Power knop om het spelletje te laden. Het spelletje begint na het Dreamcast logo scherm. Als u niet versimpelt, zal het systeem dan uit en een error dat het niet is opgezet.
  4. Als u een spelletje wilt te spelen is het gebruikelijk dat het spelletje loopt ten einde en u wilt het weer opzetten, druk dan tegelijkertijd op A, B, X, Y en Start om naar het spelletjescherm terug te keren. Druk tegelijkertijd op A, B, X, Y en Start om naar het Dreamcast bestemmingspaneel terug te keren.
  5. Als u beschikbaar zonder een CD in te spelen, versimpelt het Dreamcast bestemmingspaneel. Als u een spelletje wilt spelen plaats de Dreamcast CD-ROM dan in het apparaat en het spelletje zal automatisch worden geladen.
- Belangrijk:** Uw Dreamcast CD-ROM bevat een beveiligingscode die het mogelijk maakt om de terug te keren. Zorg ervoor dat de drie aan de beschrijvingen en ga er voorzichtig mee om. Als uw Dreamcast System's remote heeft met het lezen van de drie versimpelt de drie dan is een veiligheidscode of wachtwoord in het scherm van de drie begint om naar de rand toe af te lezen.

## OMGAAN MET UW DREAMCAST GD-ROM

- De Dreamcast GD-ROM is bedoeld voor gebruik met het Dreamcast System.
- Zorg ervoor dat de gegevens van de CD-ROM niet te worden beschadigd.
- Laat geen vloeistof of direct contact met de CD-ROM met een oplossing of andere vloeistof aan.

## EPILEPSYVARNING

Läs handboken och i synnerhet detta avsnitt innan du använder detta videospel eller låter ditt barn använda spelet. En ovarsinnig eller ovaksam inställning kan ge allvariga konsekvenser för användarna av Dreamcast-spel med medvetenhet om att de ska spela. Vissa personer har större benägenhet för epileptiska anfall eller medvetenhet när de utsätts för snabbt blinkande ljus eller ljudsvingar i det vardagliga livet. Sådana personer kan få anfall när de ser vissa TV-bilder eller när de spelar vissa videospel. Detta kan hända även om personen aldrig tidigare har haft epilepsi eller ett epileptiskt anfall. Om du eller någon i din familj har haft symtom kopplade till epilepsi (anfall eller medvetenhet) i samband med blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan apparaten används. Vi rekommenderar att föräldrar övervakar barn som spelar videospel. Om du eller dina barn upplever något av följande symptom: yrsel, suddig syn, ögon eller muskeltryckningar, medvetenhet, kramper eller oredliga rörelser eller spasmorer, ska du ta OPROEDELBART slut använda apparaten och uppmärksamma läkaren.

## För din hälsa

- Sitt långt från TV:n, så långt som benens längd tillåter. Vi rekommenderar att du sitter minst 2 meter från TV-skärmen.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Övna att spela om du är trött eller har varit illa.
- Se till att rummet har tillräcklig belysning.
- Vila minst 10 minuter för varje timme du spelar, oavsett vilket spel du använder.

## STARTA SPELET

Den här CD-ROM:n ska endast användas med Dreamcast System. Försök inte att använda denna CD-ROM-skiva på en annan CD-spelare – detta kan skada hårdvaran och filer.

1. Inställarna för Dreamcast system genom att följa instruktionerna i handboken för Dreamcast System. Avsnitt Control panel 1. För spel med 2-4 spelare, anslut även sida 2-4.
2. Placera Dreamcast GD-ROM, med etiketten upp i CD-spelaren och stäng luckan.
3. Tryck på Power för att ladda spelet. Spelet startar efter att Dreamcast loggan har visats. Om ingenting händer tryck på OFF och se till att tvålslutningen är korrekt.
4. Om du lyckas avsluta ett pågående spel eller om spelet slutar och du vill börja om, tryck ner A, B, X, Y och Start samtidigt för att återvända till spelens startbild. För att återvända till Dreamcasts kontrollpanel, tryck återigen ner A, B, X, Y och Start samtidigt.
5. Om du lyckas på Power utan att spela in en CD visas Dreamcasts kontrollpanel. Om du vill spela ett spel placera Dreamcast GD-ROM i enheten så startar spelet automatiskt.

**Obs:** På den Dreamcast GD-ROM finns en säkerhetskod som gör det möjligt för skivan att läsa av. Se till att skivan alltid är ren och hanteras varsamt. Om ditt Dreamcast System har varit utslaget av skivan, ta ut den och fortsätt försöka om den eventuellt ska börja läsa skivan och turka nått ut mot skivans kant.

## HANTERING AV DREAMCAST GD-ROM

- Dreamcast GD-ROM är avsett att användas med Dreamcast Systemet.
- Se till att GD-ROM skivorna inte blir smutsiga eller repor.
- Låt den inte ligga i direkt solljus eller nära ett ellement eller andra värmebällor.

## EPILEPSIADVARSEL

Læs venligst hele brugervejledningen og sæt dette afsnit for brug af dette indspilingskort, efter før børn får lov til at bruge det. En alvorlig risiko for såvel gennemgået als betjningsinstruksionserne af Dreamcast-systemet med børn, for de får lov til at spille. Nogle mennesker oplever somme tider epileptiske anfald eller andre neurologiske problemer, når de udsættes for blinkende lys eller lysmønstre i forbindelse med spil. Disse mennesker kan lide at spille på et bord, hvor de ser video tv-billeder eller spille med video. Dette kan ske, også selvom udsatte mennesker ikke følger af blevet diagnosticeret som epileptiker eller aldrig har haft et epileptisk anfald. Hvis helbredsproblemer kan forårsage epileptiske symptomer, søg læge personligt, hvis du tidligere har fået diagnosticeret epilepsi eller haft et epileptisk anfald. Hvis du eller nogen i din familie nogen sinde har haft epileptiske symptomer (anfald eller andre neurologiske) som følge af blinkende lys, er det vigtigt at søge læge for brug af spillet. Det anbefales, at forældre overvåger børns brug af video. Hvis et barn oplever nogen af følgende symptomer, skal brug af spillet STRAKSophæves og man skal søge lægehjælp umiddelbart, herunder, børn, øjen eller muskelkræmper, besvimmelser, ufrivillige bevægelser eller besværelser, besvimmelser, drømmerier, anfald eller andre neurologiske symptomer eller besværelser.

## Skån dig selv ved at

- Sidde i god afstand fra tv-skærmen, og hold et langt som holdet til skærmen. Det anbefales at sidde mindst 2 m fra tv-skærmen.
- Spille spillet på en lille tv-skærm så vidt muligt.
- Gådyk af spillet hvis du er træt eller ikke har sovet nok nattetid.
- Sørg for at lyset i rummet hvor du spiller er godt.
- Tag mindst 10 minutters pause pr time du spiller.

## SÅDAN KOMMER DU I GANG

Dette CD-ROM kan kun bruges med Dreamcast systemet. Følg disse at spiller denne CD-ROM i nogen anden CD-afspiller du ikke kan behøve håndbetjening og højtaler.

1. Følg Dreamcast-systemet som beskrevet i brugervejledningen til systemet. Tjek styrerheden 1. Hvis der er 2-4 spillere, tilføjes også styrerhed 2-4.
2. Sæt CD-ROM'en i skålen i Dreamcast-systemets CD-boks med mærkaten opad, og luk låget.
3. Tryk på hjem-knappen for at nulstille spillet. Spillet starter efter Dreamcast-systemet. Hvis der ikke skal noget på skærmen, skal du slukke systemet og afbryde det, så det er korrekt slukket.
4. Hvis du vil stoppe et spil, som er i gang, eller hvis spillet stopper, og du vil fortsætte, skal du trykke på A, B, X, Y og Start samtidig for at vende tilbage til spillets menuer. Tryk igen på A, B, X, Y og Start samtidig for at vende tilbage til Dreamcast-systemet.
5. Hvis du tænker du er kommet uden at sætte en CD i, skal Dreamcast-systemet. Hvis du vil spille et spil, skal du sætte Dreamcast-CD-ROM'en i skålen, hvorefter spillet starter automatisk.

**Vigtigt!** Den Dreamcast-CD-ROM indholder en sikkerhedskode som gør det muligt at afbryde skærmen. Sørg for at skærmen er en, og håndtør den forsigtigt. Hvis dit Dreamcast-system har problemer med at læse skærmen, skal du tage den ud og tænde den forsigtigt af fra stikket og derefter sæt med batteri.

## HÅNDTERING AF DIN DREAMCAST-GD-ROM

- Dreamcast-CD-ROM'en er udfoldende beregnet til brug med Dreamcast-systemet.
- Sørg for at holde CD-ROM-skiven overfor lys for ansigt og ryg.
- Efterlad ikke CD-ROM'en i skålen uden for i nærheden af en radiator eller andre varmekilder.

## EPILEPSIADVARSEL

Læs venligst, og sæt dette afsnit, før du eller dine børn begynder at bruge dette tv-spilskort. En alvorlig risiko for gennemgået styringsinstruksionserne med børn for de får lov til at spille. Endelige mennesker kan lide epileptiske anfald eller besvimmelser, når de udsættes for blinkende lys eller lysmønstre. De kan få anfald når de ser store typer tv-billeder eller spiller video tv-spil. Dette kan ske selv om udsatte mennesker ikke har haft epileptiske anfald tidligere. Endelige mennesker kan fremkalde blinkende epileptiske symptomer hos personer som ikke tidligere har haft anfald eller epilepsi. Hvis du, eller nogen andre i familien din har oplevet epileptiske symptomer (anfald eller besvimmelser) i forbindelse med blinkende lys, bør du kontakte en læge før du begynder at spille. Vi anbefaler at forældre kontrollerer børns brug af tv-spil. Hvis du eller barnet ditt oplever et eller flere af disse symptomer: svimmelhed, usikkert syn, øye eller muskelkræmper, besvimmelser, ufrivillige bevægelser eller besværelser, bør du straks spillet (PENDING) og kontakte læge.

## Bevælg helsen:

- Sæt så langt som tv-skærmen som ledningen til håndkontrollen tillader. Vi anbefaler at du sidder mindst 2 meter væk fra skærmen.
- Spillet skal hærskærmen foregå på en lille skærm.
- Både spil hvis du er træt eller mangler søvn.
- Sørg for at rummet der du spiller er godt oplyst.
- Tag en hvilepause på 10 minutter for hver time du spiller.

## OPSTART

Dette GD-ROM kan kun bruges med Dreamcast systemet. Både prøv at spille den på en anden CD-spiller, da dette kan føre til skader på hovedtelefoner og højtaler.

1. Dreamcast systemet installeres ved at følge instruksionserne i instruktionshåndbogen. Gå til håndkontrollen 1.
2. For spil med 2-4 spillere, tænder du også til håndkontrollene 2-4.
3. Sæt den GD-ROM'en med skiftetuden op. Luk CD-skålen.
4. Tryk på Power-knappen for at tænde spillet. Spillet starter efter at skærmen med Dreamcast logoen vises. Hvis indstilling vises, skal du en systemet og håndtørker at det er korrekt installeret.
5. Hvis du vil manøvrere et spil som er i gang, eller spillet er færdig og du vil starte på nyt, trykker du A, B, X, Y og Start samtidig. Dette bringer dig tilbage til startskærmen. Tryk A, B, X, Y og Start på nyt, hvis du vil tilbage til kontrolpanellet.
6. Hvis du starter systemet uden at sætte en CD i, skal du sætte en CD i skålen. Hvis du vil spille, sætter du GD-ROM'en i skålen, og spillet starter automatisk.

**Vigtigt!** GD-ROM'en indeholder en sikkerhedskode som gør at skærmen kan læses. Sørg for at skærmen er en, og håndtør den forsigtigt. Hvis systemet har problemer med at læse den skærmen, må du tage den ud og tænde den forsigtigt af fra stikket, og derefter sæt med batteri i en retlig boks.

## BRUK AV DREAMCAST GD-ROM'en

- Dreamcast-CD-ROM'en skal kun bruges med Dreamcast systemet.
- Hold overfor lys for ansigt og ryg.
- Både ta den bage- og forly, eller sæt en radiator eller andre varmekilder.







## DEUTSCH

### DREAMARENA

Dreamcast ist die einzige Konsole, die Sie mit dem Rest der Welt verbindet! Als Dreamcast-Besitzer stellt Ihnen die Dreamarena offen. Dieses spezielle Online-Treffpunkt macht es Ihnen nicht nur möglich, im Internet zu surfen, sondern ist auch dafür eingerichtet, damit Sie den maximalen Dreamcast-Spiel Spaß haben.

Schauen Sie sich und hier können Sie:

- Hinweise und Tipps bekommen, um Ihren Punktestand zu verbessern.
- Ihre eigenen Spielnotizen schreiben und sie im Netz veröffentlichen.
- Mit anderen Spielern chatten.
- E-Mail verschicken und empfangen.
- Das neueste Zubehör kaufen - den anderen Spielern immer eine Meilenlänge voraus.
- Lifestyle-Artikel, Nachrichten und Sportmeldungen finden, die speziell für Sie design sind.

Wenn Sie die Dreamarena besuchen wollen, legen Sie einfach Ihre Dreamcast GD-ROM in die Konsole ein und folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

## ESPAÑOL

### DREAMARENA

Dreamcast es la única consola que le permite comunicarse con el resto del mundo sólo por tener una consola Dreamcast, puede acceder en exclusiva a la Dreamarena. Este portal exclusivo de Internet no sólo le permite navegar por Internet, ya que está diseñada con el fin de que disfrutes al máximo de los juegos de la consola Dreamcast.

Mira todo lo que puedes hacer:

- Buscar pistas y consejos para mejorar tu puntuación.
- Escribir tus opiniones sobre los juegos y enviarlos a la página web.
- Chatar con otros jugadores a través del chat.
- Enviar y recibir correo electrónico.
- Comprar la última para nosotros consola para ti un paso por delante de los otros jugadores.
- Leer artículos de crón, noticias y deportes redactados especialmente para ti.

Para visitar Dreamarena sólo tienes que introducir el GD del software de navegación para Internet Dreamcast y seguir las sencillas instrucciones que te damos.



## CONTENTS

Thank you for purchasing DAYTONA USA® 2001. Please note that this software is designed only for use with the Dreamcast console. Be sure to read this instruction manual thoroughly before playing.

Controls .....	18	VS Battle .....	30
Game Display .....	20	Records .....	32
Starting Up .....	22	Replay .....	32
Main Select .....	24	Options .....	33
Single Race .....	27	Homepage .....	36
Championship .....	27	Course Information .....	37
Time Attack .....	29	Car Information .....	40

DAYTONA USA® 2001 is a memory card (Visual Memory (VM) unit sold separately) compatible game. For details regarding game files, see p.35. While saving never turn the Dreamcast Off, or remove the memory card, controller or other peripheral devices.

# CONTROLS

This is a 1 to 2 Player game. For a 1 Player game connect a controller to Control Port A. For a 2 Player game connect controllers to Control Ports A and B.

## DREAMCAST CONTROLLER



<b>Menu Controls</b>	Move Cursor Enter Cancel/Return to Previous Screen Adjust	
<b>Game Controls</b>	Game Start/Pause Steering Accelerate Brake Change Camera View Gear (Manual transmission only)	Start Button Analog Thumb Pad  D-Pad ● (1st) ● (2nd) ● (3rd) ● (4th)

To return to the Title Screen at any time during game play, simultaneously press and hold and the Start Button on the Dreamcast Controller.

- The controls shown on this page are the default controls.
- Never touch the analog parts (shown in grey boxes) of the Dreamcast Controller or the Race Controller while turning the Dreamcast Power ON. Doing so may disrupt the controller initialization process and result in malfunction.

## RACE CONTROLLER (sold separately)



<b>Menu Controls</b>	Move Cursor Enter Cancel/Return to Previous Screen Adjust	
<b>Game Controls</b>	Game Start/Pause Steering Accelerate Brake Change Camera View Gear (Manual transmission only)	Start Button Analog Thumb Pad  (up)  (down)

To return to the Title Screen at any time during game play, simultaneously press and hold and the Start Button on the Race Controller.

## VIBRATION PACK (sold separately)

SEXYTONA USA® 2001 is compatible for use with the Vibration Pack. Insert the Vibration Pack into Expansion Socket 2 of the Dreamcast Controller.

The Vibration Pack cannot be used with the Race Controller.



# GAME DISPLAY

## SINGLE RACE



## CHAMPIONSHIP



## TIME ATTACK



## VS BATTLE

## ICONS

### MEMORY CARD ICONS

S: Game Data P: Replay Data G: Ghost Car Data

### CAR ICONS

Hornet Grasshopper Falcon Lightning

\* Course Icons are explained on p.37.

- 1 Current Lap/Total Number of Laps
- 2 Lap Time
- 3 Time Limit
- 4 Top: Tachometer Bottom: Speedometer  
Right: Gear
- 5 Position/Number of Cars
- 6 Traffic Display
- 7 Fastest Lap Time Difference  
\* In Championship Mode, the bonus points are displayed.
- 8 Course: 1 Players car 2 Leading car; VS Battle: 1 Player 1 2 Player 2
- 9 Top: Fastest Lap  
Centre: Total Record (the fastest total time)  
Bottom: Current Lap Time

## Transmission

1st H 3rd  
2nd H 4th

### TRANSMISSION ICONS

AT MT

### TYRE ICONS

S MS M MH H  
Soft Medium Soft Medium Medium Hard Hard

### COURSE TYPE ICONS

N R M MR  
Normal Reverse Mirror Mirror Reverse

## STARTING UP

### MEMORY CARD SCREEN

Once the power is turned ON, the Memory Card Screen will be displayed. For first time players, follow the displayed instructions to create a save file.



If you have already created a save file, the contents of the file will be displayed. Check the contents of the file before entering the game.



### MODE SELECT MENU

Once the Title Screen appears, press the Start Button to display the Mode Select Menu, and select the mode you wish to play.



### MODES

#### SINGLE RACE

P.27

Race against computer controlled cars, passing through checkpoints before the time limit reaches zero.

#### CHAMPIONSHIP

P.27

There are four series (four races in a series) to compete in, a total of 16 races. Acquire points in each race and win the championship.

#### TIME ATTACK

P.29

A battle to set the quickest time. It's possible to race against a "ghost" car.

#### V5 BATTLE

P.30

Connect controllers to Control Ports A and B to race against a human opponent using a split-screen.

#### RECORDS

P.32

View the records and rankings for each stage.

#### REPLAY

P.32

View saved replay files.

#### OPTIONS

P.33

Adjust the various game settings.

#### HOME PAGE

P.36

Connect to the DAYTONA USA® 2001 Homepage for settings.

## MAIN SELECT



In each mode, before a race, you will be able to select the car and course used in that race. Select "Car" or "Course" and press **[X]** to display the screens below.

### CAR

Select the car settings you wish to use from the Car Settings Menu.



### COURSE

Select the course settings from the Course Settings Menu.



### START

Start the race.

## CAR SETTING MENU

### SELECT

Select the car you wish to use

### GRIP

The larger the gauge the stronger the grip.

### ACCELERATION

The larger the gauge the higher the level of acceleration.

### MAX SPEED

The larger the gauge the higher the level of maximum speed.

### AT/MT

Select the transmission

### Automatic

Automatic transmission is recommended for beginners.

### Manual-4 gears

Manual transmission is recommended for skilled players.

### TIRE

Select the tyre you wish to use

**SOFT** **MEDIUM SOFT** **MEDIUM** **MEDIUM HARD** **HARD**

**SOFT** yields a stronger grip, while **HARD** yields a better drift.

### COLOR

Select the car colour

**CUSTOM COLOR 1** **CUSTOM COLOR 2** **CUSTOM COLOR 3**

Create custom colours by adjusting Car Color Setting (see p.34).

### HANDICAP

The Handicap setting

Applies in VS Battle Mode. Select "ON" to boost the speed of the losing car.

## COURSE SETTING SCREEN

Select one of the items below and the setting screen for that item will be displayed. Use **◀▶** to adjust the setting. After you have finished setting up the course, select "OK" and press **○** to return to the Main Select Menu.

### SELECT

Select a course

### FASTEST LAP

The fastest lap for that course

### BEST TIME

The best time for that course

### CIRCUIT LENGTH

The length of the course

### LAP

Select the number of laps to race. Depending on the course and type of race, the number of laps available for selection will vary. Select "Fixation" to set the default number of laps.

### ENTRY CAR

Select the number of cars appearing in the race

- In 1/8 Battle Mode select "Player Only" for a battle between just 2 players.
- In Time Attack Mode, this setting will not be displayed.

### TYPE

Select the type of course

#### NORMAL TYPE

Normal type.

#### REVERSE

The reverse of normal type.

#### MIRROR

A mirror version of normal type.

#### MIRROR REVERSE

A mirror version of reverse type.

## SINGLE RACE

Complete the race against computer controlled cars, passing through the checkpoints before the time limit reaches zero. Adjust the race settings from the Main Select Menu and start the race.

Main Select  
P.24

Game Start

Race End  
Menu P.31

Game Flow

## GAME OVER

If the time limit reaches zero before you pass through the checkpoint - game over!

## NAME ENTRY

After the race, if you manage to place within the top 10 rankings and the number of laps are set at "Fixation," you will be able to enter your name using up to 3 letters.



Select Letter

Enter

Delete Letter

## CHAMPIONSHIP

There are four series (four races in a series) to compete in, a total of 16 races. Acquire points in each race and aim to win the Championship.

Select the data you wish to use. If this is your first game, select "Only GAME" and enter your name using up to 3 letters.



## ACQUIRE POINTS

Clear a race and acquire points.

### RANKING POINT

Earn points based on your ranking.

e.g.) 1st 80    2nd 50  
3rd 40    4th 35  
5th 30  
and so on

### LEAD LAP POINT

Be in the lead for a whole lap and get bonus points once you cross the finish line.

### BEST LAP POINT

Achieve the best lap to receive 10 points.

### CHAIN LEAD LAP POINT

Be in the lead for consecutive laps and get extra points. 1 point for each consecutive lap.

e.g.) 2 laps: 1pt  
3 laps: 2pts  
and so on

## CONDITIONS FOR CLEARING A SERIES

Refer to the table on the right for the minimum rank you must achieve in order to continue to the next series.

SERIES 1	CHALLENGERS CUP	Top 5
SERIES 2	STRONG RUNNERS	Top 5
SERIES 3	RIOT PARTY CUP	Top 3
SERIES 4	KING OF DAYTONA	Top 3

## MENU

After the race the Menu Screen will appear. Select and enter "EXIT" to return to the Title Screen.

**SAVE GAME** Will be displayed after the end of each series. Save your result to a memory card.

**NEXT GAME** Go to the next race.

**REPLAY** View a replay of the race.



## TIME ATTACK

A race against time! Unless you enable the Free Run Setting in Course Settings, you must pass through the checkpoints within the time limit or it's game over.

## GHOST CAR SELECT SCREEN

Adjust the Ghost Car settings.

Select and enter "EXT" to return to the Main Select Menu.

### START

Start the race.

### LAST RUNNING DATA

Use the Ghost Car data from the previous race.

- Cannot be selected if:
  - This is your first time to select Time Attack Mode.
  - You used a different course in the previous race.

### LOAD MEMORY CARD

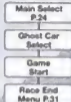
The Memory Card Menu will be displayed. If Ghost Car data is saved on the memory card it will be listed. Select the data you wish to use.

### LOAD CON DATA

Load Ghost Car data from a prepared selection.

### WIPST CLEAR

Erase the Ghost Car data and race with only one car on the track.



## VS BATTLE

A 2 Player mode using a split screen. After the Main Select Menu has been displayed, select "1PCAR" to choose a car for Player 1 and "2PCAR" to choose a car for Player 2. Start the race after completing the course settings.



Game Flow

### ENTRY CAR OPTION

In Vs Battle you can select the following entry car options.

#### ENTRY CAR 10

10 cars will be present in the race.

#### PLAYER ONLY

Only Player 1 and 2's car will enter the race.



## PAUSE MENU

Press the Start Button during play/replays to display the Pause Menu. Use  $\blacktriangle$   $\blacklozenge$  to select an item and press  $\blacklozenge$  to enter.



- CANCEL** Return to the game
- RESTART** Restart the race
  - only when racing
  - not displayed in some modes
- FINISH** When the Free Run option is set in Time Attack Mode, select "Finish" from the Pause Menu to finish the race
  - only when racing
- REPLAY EXIT** Out Replay and return to RACE END MENU Screen.
  - only when displaying replay
- EXIT** Return to the Title Screen.

## RACE END MENU

The Race End Menu is displayed at the end of each race. Select and enter "EXIT" to return to the Title Screen.



### RETRY

Try the race again.

### MAIN SELECT

Return to the Main Select Menu.

### REPLAY SAVE

Save the replay to a memory card.

### REPLAY

View a replay of the race.

### GHOST SELECT

• Time Attack Mode only  
Display the Ghost Car Select Screen.

### GHOST SAVE

• Time Attack Mode only  
Save the Ghost Car file from that race.

## SAVING

The Memory Card Select Screen will display all connected memory cards. Select the memory card you wish to use. If there are not enough memory blocks in the memory card, you must delete existing files in order to save. Select the files you wish to delete and select and enter "YES" when the confirmation screen appears.



## RECORDS

The Race End Menu is displayed at the end of each race. Select and enter "EXT" to return to the Title Screen.



## REPLAY

View saved replay files. Select the file you wish to load from the Memory Card Select Screen.

To end the replay, push the Start Button to display the Pause Menu, select "REPLAY EXT" and press **○**.



(Display Meter)

Item Select		+/-
Change		Steering Wheel
Total Top Scroll		

Change Viewpoint		Steering Wheel
Display Meter		



For Vs Battle replays, use (+/- on Race Controller) to switch from Player 1/Player 2 view and the split-screen view.

## OPTIONS

Adjust the various game settings. Select an item to display its setting screen. After completing adjustments, select and enter "OK" to return to the Mode Select Menu.



Note: when adjusting options, press **○** to cancel any adjustment made.

## GAME CONFIG

### DIFFICULTY

Adjust the amount of time when passing through a checkpoint.

### LAP TIME DISPLAY

Select "ON" to display the lap time while racing.

### SECTION LAP TIME DISPLAY

Select "ON" to display the time difference with the fastest lap.

### VIEW TYPE

Select the default view type.

### SOUND

Select Stereo or Mono sound output.

### BGM VOLUME

Adjust the background music volume.

### SE VOLUME

Adjust the sound effects volume.

### BGM TEST

Listen to the background music.

### SE TEST

Listen to the sound effects.

### VIBRATION

Enable or disable the Vibration Pack.

### OK

Save the adjustments made and return to the Option Menu Screen.

## PLAYER CONTROLLER SETTINGS

### KEY CONFIG

Adjust the button configuration.

### ANALOG CALIBRATION

Adjust the analog controls. Use each respective analog button to adjust and press **ENTER** to enter.

### PLAY

Adjust when the analog control takes effect.

### MAX

Adjust when the analog control reaches maximum effect.

### SENSITIVITY

Here you can adjust the steering sensitivity.



## CAR COLOR SETTING

### SELECT

Select a car.

### COLOR

Select a custom colour file.

### PALETTE

Select the colour you wish to change.

### hue

Change the colour.

### SHADE

Adjust the intensity of the colour.

### VALUE

Adjust the darkness of the colour.

### DEFAULT

Return settings to their default.

### EXIT

Save the adjustments and return the Option Select Menu.



## ADJUST DISPLAY

You can adjust the position of the display. Use the Analog Thumb Pad to make adjustments, and press **ENTER** to enter. Press **ESC** to cancel. Press **HOME** to bring the display to default position.

## SAVE/LOAD

### DATA SAVE

Save a game file.

### DATA LOAD

Load a game file.



## SAVE FILES

The save files used in this game are listed below. When the Dreamcast is turned ON, if there is no save file you will be asked whether or not to create one. Follow the directions on-screen to create a file.

### GAME DATA

Contains data for Options and Championship Mode.

### REPLAY DATA

Contains replay data.

### GHOST CAR DATA

Contains records for Time Attack Mode and Ghost Car Data.



DAYTONA\_CNF



DAYTONA\_ROO



DAYTONA\_GOO

\* For Replay or Ghost Car data, the minimum amount is 22 blocks.

## HOMEPAGE

Access the DAYTONA USA® 2001 Homepage to check rankings.

### RANKING

Check the rankings of other players.

If your records place within the rankings, you will be able to register them online. You can also upload/download replay and ghost car data.

Ranking details:

#### Total Time Ranking

The record times for each course in Time Attack Mode with the lap number set to Flotation Lap.

#### Fastest Lap Ranking

The record times for each course in Time Attack and Single Race Mode. You cannot upload ghost car or replay data here.

- The contents of the Homepage will be updated periodically. Please also note that the contents may be totally renewed.
- The saved game file, created with a Dreamcast console with which the user registration has not been completed, cannot be uploaded for user ranking. If you have not completed the user registration, please delete all DAYTONA USA® 2001 save files, and start again from the beginning.
- If you are going to participate in Rankings, please also read the DAYTONA USA® 2001 Homepage.
- The uploading of data is possible from any VM that contains a DAYTONA USA® 2001 save file.

### WEB BROWSER CONTROLS

Scroll Up/Down  
Move Cursor  
Enter  
Cancel  
Web Navigation

Analog Thumb Pad  
D-Pad  
●  
●  
■ ■

## COURSE INFORMATION



### Three Seven Speedway

This course is located in the gambling metropolis, Las Vegas. It's very bright and aimed at the beginner.

### Dinosaur Canyon

This course winds its way through a deep canyon. The course takes its name from a giant dinosaur fossil. An intermediate course.



### Sea-Side Street Galaxy

Starting from Starlight Bridge, this is the longest course of the series. With a lot of tight corners, this course requires a lot of technique.





#### **Desert City**

This technical course surrounds a desert oasis. The balloons have come out to greet the drivers.

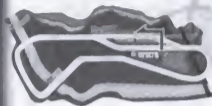
#### **National Park Speedway**

Built in the largest amusement park in the world, this course offers a mixture of curves and straights.



#### **Circuit Fxite**

Dreamcast Original  
Built in a forest once said to contain fairies. This is an oval course so no need for brakes here, go full throttle and get in the slipstream.



#### **Rio Rio Risk**

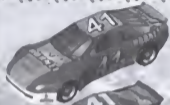
Dreamcast Original  
A course built on a swamp, it consists of a series of curves, then a long straightaway. You will need quick acceleration for this course.

#### **Merrisid Lake**

Dreamcast Original  
A figure 8 course. The most difficult part of this course is the final corner.



## CAR INFORMATION



### **HORNET**

This car has a balance between grip, acceleration and maximum speed. This car is suitable for all courses.



### **GRASSHOPPER**

This car has the best grip of all the cars, but the level of acceleration and maximum speed are poor. You can control the car quickly while drifting.



### **FALCON**

A well rounded car with a high level of grip. This car is very easy to handle.



### **LIGHTNING**

This car has a high level of acceleration and maximum speed but a low level of grip. You can't be beaten on the straights but it's difficult to control the car around corners.



## SOMMAIRE

Merci d'avoir acheté DAYTONA USA® 2001. Ce logiciel a été conçu pour une utilisation exclusive sur la console Dreamcast. Lisez attentivement ce manuel d'instructions avant de commencer à jouer.

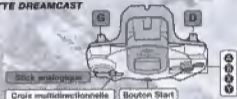
Les commandes .....	42	Versus .....	54
Affichage du jeu .....	44	Résultats .....	56
Démarrage .....	46	Ralentir .....	56
Ecran de sélection .....	47	Options .....	57
Course simple .....	51	Page d'accueil .....	60
Championnat .....	51	Informations sur les circuits	61
Contre la montre .....	53	Informations sur les voitures	64

DAYTONA USA® 2001 gère les cartes mémoire [Visual Memory (VM)], vendues séparément. Reportez-vous à la p. 58 pour en savoir plus sur les fichiers de jeu. Ne jamais éteindre la console Dreamcast, retirer la carte mémoire ni déconnecter la manette ou tout autre périphérique lorsque vous sauvegardez des données.

## LES COMMANDES

DAYTONA USA® 2001 se joue à un ou deux joueurs. En mode un-joueur, connectez la manette dans le port de commande A. En mode deux joueurs, connectez les manettes dans les ports de commande A et B.

### MANETTE DREAMCAST



<b>Dans les menus</b>	Déplacer le curseur Valider Annuler/revient à l'écran précédent Modifier	
<b>Au cours du jeu</b>	Commencer/pause Piloter Accélérer Freiner Changer de vue Vitesses (transmission manuelle uniquement)	Bouton Start Stick analogique Bouton analogique D Bouton analogique G Croix multidirectionnelle (1ère)  (2ème) (3ème)  (4ème)

Pour retourner à l'écran de titre à tout moment en cours de partie, appuyez simultanément sur les boutons et sur le bouton Start de la manette Dreamcast.

- Les commandes ci-présentées sont les commandes par défaut.
- Ne manipulez jamais le stick analogique ou les boutons analogiques G/D (en gris sur le schéma) ou le volant lorsque vous allumez le console Dreamcast rattaché(e) sur DfD. Cela peut entraîner le processus d'initialisation et risque d'entraîner des dysfonctionnements.

### VOLANT (vendu séparément)



<b>Dans les menus</b>	Déplacer le curseur Valider Annuler/revient à l'écran précédent Ajuster	
<b>Au cours du jeu</b>	Commencer/pause Piloter Accélérer Freiner Changer de vue Vitesses (transmission manuelle uniquement)	Bouton Start Stick analogique Bouton analogique D Bouton analogique G (1ère)  (2ème) (3ème)  (4ème)

Pour retourner à l'écran de titre à tout moment en cours de partie, appuyez simultanément sur les boutons et sur le bouton Start du Volant.

### VIBRATION PACK (vendu séparément)

DAYTONA USA® 2001 gère le Vibration Pack. Insérez le Vibration Pack dans le port d'extension 2 de la manette Dreamcast.

Remarque : le Vibration Pack ne peut être utilisé avec le Volant.



# AFFICHAGE DE JEU

## COURSE SIMPLE



## CHAMPIONNAT



## CONTRE LA MONTRE



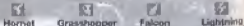
VESUS

## ICONES

### ICONES DE CARTE MEMOIRE



### ICONES DE VOTURE



\* Les icônes de course sont décrites p. 87.

- 1 Tour actuel/nombre total de tours
- 2 Temps au tour
- 3 Temps impart
- 4 Haut : compte-tours Bas : tachymètre  
Droite : vitesses
- 5 Position/nombre de voitures
- 6 Affichage de la circulation
- 7 Différence/meilleur temps au tour  
\* En mode Championnat, les points de bonus sont affichés.
- 8 Circuit : Voiture des joueurs Voiture de tête ; Versus : Joueur 1 Joueur 2
- 9 Haut : meilleur temps au tour  
Centre : record du tour {meilleur temps total}  
Bas : temps au tour actuel

## Transmission

1ère 3ème  
2ème 4ème

### ICONES DE TRANSMISSION



### ICONES DES GOMMES



### ICONES DE TYPE DE COURSE



## DEMARRAGE

### ECRAN DE CARTE MEMOIRE

Une fois la console allumée, l'écran de la carte mémoire apparaît. Si vous jouez pour la première fois, suivez les instructions à l'écran pour créer un nouveau fichier de sauvegarde.



Si vous avez déjà créé un fichier de sauvegarde, son contenu apparaît à l'écran. Vérifiez-le avant de commencer à jouer.

### MENU DE SELECTION DU MODE

Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu de sélection du mode et choisissez un mode de jeu.



## MODES

### COURSE SIMPLE

P.51

Faites la course contre des véhicules contrôlés par l'ordinateur et passez le point de contrôle avant que le temps imparti ne soit écoulé.

### CHAMPIONNAT

P.51

Quatre séries vous sont proposées (chaque série se compose de quatre courses), soit un total de 16 courses. Pour gagner le championnat, vous devez accumuler des points dans chaque course.

### CONTRE LA MONTRE

P.53

Le but est d'essayer de réaliser le meilleur temps. Vous avez la possibilité de courir contre une voiture fantôme.

### VERSUS

P.54

Connectez les manettes aux ports de commande A et B et courez contre un adversaire humain sur un écran partagé.

### RESULTATS

P.56

Permet de voir les résultats et classements à chaque étape.

### RALENTI

P.56

Permet de voir les ralentis sauvegardés.

### OPTIONS

P.57

Permet de modifier les différents paramètres de la partie.

### PAGE D'ACCUEIL

P.60

Consultez la page d'accueil de DAYTONA USA® 2003 pour accéder aux classements.



## ECRAN DE SELECTION



Avant de courir, vous serez invité à sélectionner le type de voiture et de circuit pour chaque mode. Sélectionnez "Voiture" ou "Circuit", et appuyez sur le bouton **X** pour afficher les écrans ci-dessous.

### VOITURE

Sélectionnez les paramètres de votre voiture dans le menu Paramètres de voiture.



### CIRCUIT

Sélectionnez les paramètres du circuit dans le menu Paramètres de circuit.



### COMMENCER

Commencez la course.

## ECRAN PARAMETRES DE VOITURE

### SELECTIONNER

Sélectionnez la voiture que vous désirez utiliser.

### ADHERENCE

Plus la barre est remplie, plus l'adhérence est forte.

### ACCELERATION

Plus la barre est remplie, plus le niveau d'accélération est élevé.

### VITESSE MAXI

Plus la barre est remplie, plus la vitesse maximale est élevée.

### TA/VM

Sélectionnez le type de transmission.

### Automatique

La transmission automatique est recommandée pour les débutants.

### Boîte manuelle 4 vitesses

La transmission manuelle est recommandée pour les joueurs chevronnés.

### GOMMES

Sélectionnez le type de gommes que vous désirez utiliser.

### TENDRES, ASSEZ TENDRES, NORMALES, ASSEZ DURES, DURES

Les gommes **TENDRES** offrent une meilleure adhérence tandis que les **DURES** offrent un meilleur contrôle des dérives.

### COULEUR

Sélectionnez la couleur de la voiture.

### COULEUR

**PERSONNALISEE 1**

### COULEUR

**PERSONNALISEE 2**

### COULEUR

**PERSONNALISEE 3**

Créez des couleurs personnalisées en modifiant le paramètre de couleur (voir p. 58).

### HANDICAP

Paramètre de handicap.

Ce paramètre est disponible en mode Vertus. Sélectionnez "ON" pour augmenter la vitesse de la voiture qui est à la traîne.

## ECRAN PARAMETRES DE CIRCUIT

Sélectionnez l'un des objets ci-dessous pour faire apparaître l'écran de paramétrage correspondant. A l'aide des boutons **←** **→**, modifiez le paramètre. Une fois le circuit paramétré, sélectionnez "OK" et appuyez sur le bouton **○** pour retourner au menu de sélection.

### SELECTIONNER

Permet de sélectionner un circuit.

### MELLEUR TEMPS AU TOUR

Le meilleur temps au tour pour ce circuit.

### MELLEUR TEMPS

Le meilleur temps pour ce circuit.

### LONGUEUR DU CIRCUIT

La longueur de la course.

## NB DE TOURS

Sélectionnez le nombre de tours pour la course. Selon le type de course et de circuit, le nombre de tours disponibles varie. Sélectionnez "Fixation" pour fixer le nombre de tours par défaut.

## NB VOITURES

Permet de sélectionner le nombre de voitures apparaissant dans la course.

- En mode Versus, sélectionnez "Prayer Only" (Joueur seulement) pour une bataille entre deux joueurs.
- En mode Contre la montre, ce paramètre n'apparaît pas.

## TYPE

Permet de sélectionner le type de course.

### TYPE NORMAL

Course de type normal.

### INVERSE

Course normale en sens inverse.

### MIRROR

Versión mirror du type normal.

### MIRROR INVERSE

Une version mirror du type inversé.

## COURSE SIMPLE

Courrez contre des véhicules contrôlés par l'ordinateur et passez les points de contrôle avant que le temps imparti ne soit écoulé. Paramétrez votre course depuis l'écran de sélection et commencez la course.

## FIN DE LA PARTIE

Si le temps imparti est écoulé avant que vous n'ayez passé le point de contrôle, vous avez perdu !

Menu de sélection P.46

Début de la partie

Menu de fin de course P.56

Équipement de la partie

## INSCRIPTION

Après la course, si vous êtes parvenu à vous placer parmi les 10 meilleurs du classement avec un nombre de tours paramétré sur "Fixation", vous pourrez entrer un pseudonyme de trois lettres.



Sélectionner une lettre **←**

valider **○**

Effacer une lettre **D**

## CHAMPIONNAT

Quatre séries vous sont proposées (chaque série se compose de quatre courses), soit un total de 16 courses. Pour gagner le championnat, vous devez accumuler des points dans chaque course.

Sélectionnez les données que vous désirez utiliser. Si c'est votre première partie, sélectionnez "NEW GAME" (NOUVELLE PARTIE) et entrez un nom de trois lettres.



## GAGNER DES POINTS

Pour gagner des points, vous devez terminer une course.

### BONUS DE CLASSEMENT

Gagnez des points en fonction de votre classement.

Par	1er	50	2ème	50
exemple :	3ème	40	4ème	35
	5ème	30		
	etc.			

### BONUS PREMIERE PLACE

Restez en tête pendant un tour complet. C'est le meilleur moyen de rapporter des points de bonus dès que vous franchissez la ligne d'arrivée.

### BONUS MEILLEUR TOUR

Restez le meilleur tour pour gagner 10 points.

### POINT TETE DE TOUR

#### CONSECUTIF

Restez en tête pendant plusieurs tours consécutifs pour remporter des points supplémentaires. 1 point pour chaque tour consécutif.

par	2 tours :	1 point
exemple :	3 tours :	2 points
	etc.	

## CONDITIONS POUR TERMINER UNE SERIE

Rapportez-vous au tableau de droite pour connaître le ring minimum nécessaire pour passer à la série suivante.

SERIE 1	CHALLENGERS CUP	5 premiers
SERIE 2	STRONG RUFFIERS	5 premiers
SERIE 3	RIOT PARTY CUP	3 premiers
SERIE 4	KING OF DAYTONA	3 premiers

## MENU

Après la course l'écran de menu apparaît. Sélectionnez "EXIT" (QUITTER) pour revenir à l'écran principal.

### SAMPEGARDINI LA PARTIE

Apparaît à la fin de chaque série. Permet de sauvegarder vos résultats sur une carte mémoire.

### PARTIE BRYANTE

Passer à la course suivante.

### SALENTI

Voir un récap de la course.

## CONTRE LA MONTRE

Une véritable course contre le temps ! A moins que vous n'ayez activé le paramètre Free Run (Course libre) dans les paramètres de circuit, vous devez passer le point de contrôle dans le temps imparti sinon c'en est fini.

## ECRAN DE SELECTION DE LA VOITURE FANTOME

Réglez les paramètres de la voiture fantôme. Choisissez "EXIT" (QUITTER) pour revenir à l'écran de sélection.

### COMMENCER

Commencez la course.

### DONNEES DE LA DERNIERE COURSE

Utilisez les données de votre voiture fantôme de la course précédente.

Cette option ne peut être sélectionnée si :

- c'est la première fois que vous sélectionnez le mode Contre la montre.
- vous avez choisi un circuit différent pour la course précédente.

### CHARGER LA CARTE MEMOIRE

Le menu de carte mémoire apparaît. Si des données de voiture fantôme ont été sauvegardées sur votre carte mémoire, elles s'afficheront. Sélectionnez les données que vous désirez utiliser.

### CHARGER LES DONNEES FANTOME

Chargez les données de votre voiture fantôme par une sélection préalable.

### EFFACER LES DONNEES FANTOME

Effacez les données de votre voiture fantôme et courez avec votre seule voiture sur la piste.

Menu de sélection P.48

Sélection Voiture Fantôme

Début de la partie

Menu de fin de course P.55



Menu de sélection P.48

## VERSUS

Mode 2 joueurs en écran partagé.  
Après l'affichage du menu de sélection, sélectionnez "1PCAR" (VOITURE JOUEUR 1) pour choisir la voiture du Joueur 1 et "2PCAR" (VOITURE JOUEUR 2) pour choisir la voiture du Joueur 2. Vous pouvez ensuite commencer la course.

Menu de  
sélection P:48

Début de la  
partie

Menu de fin de  
course P:55

Joueur 1

Joueur 2



### OPTION NOMBRE DE VOITURES

En mode Versus, vous avez le choix entre les options suivantes :

#### 10 VOITURES

10 voitures participent à la course.

#### JOUEUR SEULEMENT

Seuls les voitures des Joueur 1 et 2 participent à la course.

## MENU PAUSE

Appuyez sur le bouton Start pendant une course ou un ralenti pour afficher le menu Pause.

Utilisez les touches  $\blacktriangle$   $\blacklozenge$  de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un objet et validez à l'aide du bouton  $\odot$ .



**ANNULER  
RECOMMENCER**

Revenir à la partie  
Recommencer la course  
• seulement pendant la course  
• impossible dans certains modes  
Lorsque l'option Free Fun (Course libre) est sélectionnée en mode Contre la montre, choisissez "Terminer" dans le menu Pause pour terminer la course.

**TERMINER**

• impossible pendant la course  
Quitter le Ralenti et revenir au MENU DE FIN DE COURSE  
• seulement pendant le ralenti  
Revenir à l'écran titre

**QUITTER LE  
RALENTI**

**EXIT**

## MENU DE FIN DE COURSE

Le Menu de Fin de course s'affiche à la fin de chaque course. Sélectionnez "EXIT" (QUITTER) pour revenir à l'écran principal.

### REESSAYER

Permet de relancer la course.

### SELECTION

Permet de revenir au menu de sélection.

### SAUVEGARDER LE RALENTI

Permet de sauvegarder le ralenti sur une carte mémoire.

### RALENTI

Permet de voir un ralenti de la course.

### SELECTIONNER UN FANTÔME

• seulement en mode Contre la montre  
Affiche l'écran de sélection de voiture fantôme.

### SAUVEGARDER LE FANTÔME

• seulement en mode Contre la montre  
Sauvegarde le fichier de voiture fantôme depuis cette course.



## SAUVEGARDE



L'écran de sélection des cartes mémoire affiche toutes les cartes mémoire connectées. Sélectionnez la carte mémoire que vous désirez utiliser. Si la carte mémoire ne comporte pas suffisamment de blocs libres, vous devrez effacer les fichiers existants pour sauvegarder votre partie. Sélectionnez les fichiers à supprimer, puis "YES" (OUI) lorsque l'écran de confirmation apparaît.

Caractéristiques de la course


## RESULTATS

Le menu de fin de course s'affiche à la fin de chaque course. Sélectionnez et validez "EXIT" (QUITTER) pour revenir à l'écran principal.



Sélectionner un objet	↑ ↓	+/-
Modifier	← →	Volant
Faire défiler les records	G/D	G/D



## RALENTI

Permet de voir les fichiers de ralenti sauvegardés. Sélectionnez le fichier que vous désirez charger depuis l'écran de sélection des cartes mémoire. Si vous désirez arrêter le ralenti, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu de Pause, sélectionnez "REPLAY EXIT" (QUITTER LE RALENTI) et validez à l'aide du bouton .




(Affiche la course)



Changer le point de vue	← →	Volant
Afficher la course		




Pour les ralentis en mode Versus, utilisez les touches  de la croix multidirectionnelle (+/- du volant) pour passer d'un point de vue joueur 1/joueur 2 à une vue en écran partagé.

## OPTIONS

Permet de modifier les différents paramètres de la partie. Sélectionnez un objet pour afficher l'écran correspondant. Lorsque vous avez terminé vos réglages, sélectionnez et validez "OK" pour revenir au menu de sélection du mode.



Remarque : pendant le paramétrage des options, servez-vous du bouton  pour annuler toute modification.

## CONFIGURATION DU JEU

<b>DIFFICULTÉ</b>	Paramétrez le temps imparti pour franchir un point de contrôle.
<b>APPAREILAGE DU TEMPS AU TOUR</b>	Sélectionnez "ON" pour afficher le temps au tour pendant la course.
<b>APPAREILAGE DU TEMPS SUR UNE SECTION DU CIRCUIT</b>	Sélectionnez "ON" pour afficher la différence par rapport au meilleur temps.
<b>TYPE DE VUE</b>	Sélectionnez le type de vue par défaut.
<b>SUR</b>	Sélectionnez une sorte de type Stéréo ou Mono.
<b>VOLUME MUSIQUE</b>	Réglez le volume de la musique.
<b>VOLUME EFFETS SONORES</b>	Réglez le volume des effets sonores.
<b>TEST MUSIQUE</b>	Écoutez la musique.
<b>TEST EFFETS SONORES</b>	Écoutez les effets sonores.
<b>VIBRATION</b>	Activez ou désactivez le Vibration Pack.
<b>OK</b>	Sauvegardez les paramètres et retournez au menu d'Options.

## PARAMETRAGE DE LA MANETTE

### CONFIGURATION DU CLAVIER

Permet de modifier la configuration des touches.

### CALIBRATION ANALOGIQUE

Permet de régler les commandes analogiques. Paramétrez chaque bouton analogique et validez à l'aide du bouton **OK**.

#### COURSE

Permet de régler les commandes analogiques lorsqu'elles sont activées.

#### MAX

Permet de régler les commandes analogiques lorsqu'elles sont au maximum.

#### SENSIBILITE

Permet d'ajuster la sensibilité de la direction.



## PARAMETRAGE DE LA COULEUR DE VOITURE

### SÉLECTIONNER

Permet de sélectionner une voiture.

### COULEUR

Permet de sélectionner un fichier de couleur personnalisé.

### PALETTE

Permet de sélectionner la couleur que vous désirez changer.

### NOUVEAU

Permet de changer la couleur.

### CHANGER

Permet de régler l'intensité de la couleur.

### CONTRASTE

Permet de régler le contraste de la couleur.

### PAR DÉFAUT

Permet de revenir aux paramètres par défaut.

### QUITTER

Permet de sauvegarder les réglages et de revenir au menu de sélection des options.



## REGLAGE DE L'AFFICHAGE

Vous avez la possibilité de modifier la position de l'affichage. Servez-vous du stick analogique pour faire les réglages et validez à l'aide du bouton **OK**. Appuyez sur le bouton **OK** pour annuler. Appuyez sur le bouton analogique D pour faire apparaître la position d'affichage par défaut.

## SAUVEGARDE/CHARGEMENT

### SAUVEGARDE DES DONNÉES

Permet de sauvegarder un fichier de jeu.

### CHARGEMENT DES DONNÉES

Permet de charger un fichier de jeu.



## FICHIERS DE SAUVEGARDE

Voici les types de fichiers de sauvegarde utilisés dans ce jeu. Lorsque la Dreamcast est sous tension, en l'absence de fichier de sauvegarde, vous serez invité à en créer un. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour créer un fichier.

### DONNÉES DE JEU

Contient les données pour les Options et le mode Championnat.

### DONNÉES DE RALENTI

Contient les données de ralentissement.

### DONNÉES FANTÔME

Contient les records en mode Contre la montre et les données fantôme.



DAYTONA\_CNF



DAYTONA\_BOO



DAYTONA\_GOD

\* Pour les données fantôme ou de ralentissement, vous devez disposer de 22 blocs minimum.





### **Desert City**

Ce circuit très technique entoure une oasis. Les dirigeables sont là pour suivre les coureurs.

### **National Park Speedway**

Implanté dans le plus grand parc d'attractions du monde, ce circuit combine virages et lignes droites.



### **Circuit Flux**

Dreamcast Original  
Construit dans une forêt autrefois peuplée de fées, ce circuit est de forme ovale. Inutile de freiner, il vous suffit de s'accrocher à la route et de mettre les gaz !



### **Rain Rain Rain**

Dreamcast Original  
Circuit construit sur un marais, se composant d'une série de courbes, puis d'une longue ligne droite. L'objectif : appuyer sur le champignon !

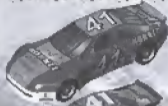
### **Mermaid Lake**

Dreamcast Original  
Circuit en forme de 8. Sa grande difficulté réside dans le dernier virage.





## INFORMATIONS SUR LES VOITURES



### **HORNET**

Cette voiture constitue un bon compromis du point de vue de l'adhérence, de l'accélération et de la vitesse max. Elle convient pour tous les types de circuits.



### **GRASSHOPPER**

Cette voiture a la meilleure adhérence mais son accélération et sa vitesse maximale sont moins bonnes. En cas de dérive, vous pouvez reprendre rapidement le contrôle du véhicule.



### **FALCON**

Une voiture bien conçue qui tient bien la route. Absolument maniable.



### **LIGHTNING**

Cette voiture possède une très bonne accélération ainsi qu'une vitesse maximale élevée mais son adhérence est faible. Irréparable en ligne droite, elle est difficilement contrôlable dans les virages.



Veuillez noter, que si vous avez acheté DAYTONA USA® 2001, vous devez être conscient du fait que cette version de logiciel est destinée à être utilisée avec la console Dreamcast. Lisez attentivement ce manuel avant de commencer à jouer.

Steuerung	66	VS-Kampf	76
Spielanzeige	68	Rekorde	80
Vor dem Start	70	Replay	80
Main Select	72	Optionen	81
Einzel-Rennen	75	Homepage	84
Meisterschaft	75	Streckeninformation	85
Time Attack	77	Wagen-Information	88

DAYTONA USA® 2001 ist mit Speicherkarte (VMC) getrennt erhältlich kompatibel. Näheres über Spielkarten finden Sie auf Seite 83. Bitte erhalten Sie während des Spielens die Dreamcast niemals aus oder entfernen Sie die Speicherkarte, den Controller oder anderes Zubehör.

# STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für einen oder zwei Spieler. Für ein Solo-Spiel schließen Sie einen Controller an den Controller-Port A an. Für ein Spiel zu zweit schließen Sie die Controller an die Ports A und B an.

## DREAMCAST CONTROLLER



<b>Menü-Steuerung</b>	Cursor bewegen Bestätigen Abbrechen/Zum vorigen Bildschirm zurück Anpassen	   
<b>Spiel-Steuerung</b>	Spiel-Start/Pause Lenken Beschleunigen Bremsen Kamerawinkel wechseln Gang (nur bei manuellem Getriebe)	Start-Taste Analog-Stick   Steuerkreuz (1)  (2)  (3)  (4)

Um jederzeit während des Spiels zum Titel-Bildschirm zurückzukehren, drücken und halten Sie gleichzeitig und die Start-Taste am Dreamcast-Controller.

- Die Steuerung, die hier erklärt wird, entspricht der Grundeinstellung.
- Berühren Sie niemals die analogen Teile des Dreamcast-Controllers oder des Race-Controllers (hier grau hinterlegt), während Sie die Dreamcast anschalten. Das könnte den Initialisierungsprozess des Controllers stören und zu Fehlfunktionen führen.

## RACE-CONTROLLER (getrennt erhältlich)



<b>Menü-Steuerung</b>	Cursor bewegen Bestätigen Abbrechen/Zum vorigen Bildschirm zurück Anpassen	    
<b>Spiel-Steuerung</b>	Spiel-Start/Pause Lenken Beschleunigen Bremsen Kamerawinkel wechseln Gang (nur bei manuellem Getriebe)	Start-Taste Analog-Stick   (auf)  (ab)

Um jederzeit während des Spiels zum Titel-Bildschirm zurückzukehren, drücken und halten Sie gleichzeitig und die Start-Taste am Race-Controller.

## VIBRATION PACK (getrennt erhältlich)

DAYTONA USA 2003 mit dem Vibration Pack kompatibel. Stecken Sie den Vibration Pack in den Erweiterungsanschluss 2 des Dreamcast-Controllers. Bitte beachten Sie: Der Vibration Pack kann nicht mit dem Race-Controller benutzt werden.



# SPIELANZEIGE

## INDEL-RENNE



## MEISTERSCHAFT



## TIME ATTACK



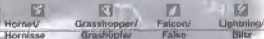
## VS-KAMPF

## ICONS

### SPEICHERKARTEN-ICONS



### AUTO-ICONS



\* Die Übercken-Icons werden auf S. 65 erläutert.

1 aktuelle Runde/Gesamt-Rundenzahl

2 Rundenzeit

3 Zeitlimit

4 Oben: Drehzahlmesser  
Unten: Tachometer  
Rechts: Gang

5 Position/Anzahl der Wagen

6 Verkehrs-Anzeige

7 Zeitunterschied zur schnellsten Runde

\* Im Meisterschafts-Modus werden die Bonus-Punkte angezeigt

8 Strecke: 9 Spieler-Wagen 10 Führender Wagen;  
VS-Kampf: 11 Spieler 1 12 Spieler 2

9 Oben: Schnellste Runde

Mitte: Gesamt-Rekord (schnellste Gesamtzeit)

Unten: Aktuelle Rundenzeit

## Gangschaltung



### GETRIEBE-ICONS



### REIFEN-ICONS



### STRECKENTYP-ICONS



## VOR DEM START

### SPEICHERKARTEN-BILDSCHIRM

Im die Dreamcast eingeschaltet, erscheint der Speicherkarten-Bildschirm. Spielen Sie zum ersten Mal, dann folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und erstellen Sie eine Spielstandsdatei.



Haben Sie bereits einen Spielstand, wird der Inhalt der Diskette angezeigt. Überprüfen Sie diesen, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.



### MODUSAUSWAHL-MENÜ

Wenn der Titel-Bildschirm erscheint, drücken Sie die Start-Taste. Das Modusauswahl-Menü wird angezeigt. Wählen Sie einen Spielmodus.



### MODI

#### SINGLE RACE (EINZEL- RENNEN)

S. 76

Fahren Sie gegen Computergegner und passieren Sie die Checkpoints, bevor der Zeit-Countdown abgelaufen ist.

#### CHAMPIONSHIP (MEISTER- SCHAFT)

S. 75

Es gibt vier Serien (und in jeder Serie vier Runden), in denen Sie antreten können, also insgesamt 16 Rennen. Machen Sie Punkte in jedem Rennen und gewinnen Sie die Meisterschaft.

#### TIME ATTACK

S. 77

Ein Kampf um die beste Zeit. Hier können Sie auch gegen einen "Ghost Car" antreten.

#### VS BATTLE (VS-KAMPF)

S. 78

Schließen Sie Controller an die Ports A und B an, wählen Sie mit geteilter Bildschirm gegen einen menschlichen Gegner fahren wollen.

#### RECORDS (REKORDE)

S. 80

Schauen Sie die Rekorde und die Ranglisten für jede Spielstufe an.

#### REPLAY

S. 80

Schauen Sie sich gespeicherte Replays an.

#### OPTIONS (OPTIONEN)

S. 81

Passen Sie die verschiedenen Spielereinstellungen an.

#### HOME PAGE

S. 84

Wählen Sie sich bei der DAYTONA USA® 2001-Homepage aus und sehen Sie die Ranglisten.

## MAIN SELECT (HAUPTMENÜ)



In jedem Modus können Sie vor dem Rennen Ihren Wagen und die Strecke auswählen. Wählen Sie "Car" (Wagen) oder "Course" (Strecke) und drücken Sie **○**, um zu den folgenden Bildschirmen zu gelangen.

### CAR - WAGEN

Wählen Sie die Wagen-Einstellungen, die Sie benutzen möchten, aus dem Car Settings-Menü.



### COURSE - STRECKE

Wählen Sie die Einstellungen der Strecke aus dem Course Settings-Menü.



### START

Starten Sie das Rennen.

## WAGENEINSTELLUNGEN

### SELECT - AUSWÄHLEN

Wählen Sie den Wagen, den Sie fahren wollen.

### GRIP

Je höher die Anzeige, desto stärker der Grip.

### BESCHLEUNIGEN

Je höher die Anzeige, desto besser die Beschleunigung.

### HÖCHSTGE-SCHWINDIGKEIT

Je höher die Anzeige, desto höher die Maximalgeschwindigkeit.

### AT/MT

Wählen Sie die Getriebe-Art.

### Automatik

Für Anfänger empfehlen wir Automatikgetriebe.

### Manuell-4

Das manuelle Getriebe empfehlen wir fortgeschrittenen Spielern.

### TIRES - REIFEN

Wählen Sie, welche Reifen Sie benutzen wollen.

**WEICH** **MITTELWEICH** **MITTEL** **MITTELHART** **HART**

**WEICH** hat den besseren Grip, während **HART** bessere Drifts erlaubt.

### COLOR - FARBE

Wählen Sie die Farbe des Wagens.

**CUSTOM COLOR 1** **CUSTOM COLOR 2** **CUSTOM COLOR 3**

Erstellen Sie eigene Farben, indem Sie die Car Colour-Einstellung anpassen (s. S. 82).

### HANDICAP

Einstellung des Handicaps.

Steht im VS-Kampf-Modus zur Verfügung. Wählen Sie "ON" (Ein), um die Geschwindigkeit der zurückliegenden Wagens zu erhöhen.

## COURSE SETTING-BILDSCHIRM

Wählen Sie einen der unten angegebenen Punkte aus, dann wird der Einstellungsbildschirm für diesen Punkt angezeigt. Mit **↔** passen Sie die Einstellung an. Wenn Sie die Strecke fertig eingestellt haben, gehen Sie auf "OK" und drücken Sie **○**, um zur Haupt-Auswahl zurück zu gelangen.

<b>SELECT - AUSWÄHLEN</b>	<b>FASTEST LAP (SCHWELLESTE RUNDENZEIT)</b>	<b>BEST TIME (BESTZEIT)</b>	<b>CIRCUIT LENGTH (STRECKENLÄNGE)</b>
Wählen Sie eine Strecke aus.	Die beste Rundenzeit auf dieser Strecke.	Die beste Gesamtzeit für diese Strecke.	Die Länge der Strecke.

## LAP - RUNDE

Wählen Sie, wie viele Runden ein Rennen haben soll. Abhängig von der Strecke und dem Typ des Rennens stehen unterschiedlich viele Runden zur Auswahl. Wählen Sie "Fouction", dann stellen Sie die Standard-Rundenzahl ein.

## ENTRY CAR

Wählen Sie die Anzahl der Wagen im Rennen.

- Im VS Battle-Modus wählen Sie mit "Player Only" (nur Spieler) einen Kampf zwischen zwei Spielern und ohne Computer-Gegner
- Im Time Attack-Modus wird diese Einstellung nicht angezeigt.

## TYPE

Wählen Sie den Typ der Strecke

**NORMAL TYPE**  
Normaler Typ.

**REVERSE - RÜCKWÄRTS**  
Strecke in umgekehrter Richtung.

**MIRROR - SPIEGEL**  
Gespiegelte Version der normalen Strecke.

**MIRROR REVERSE**  
Gespiegelte Strecke, rückwärts.

## SINGLE RACE (EINZEL-RENNEN)

Treten Sie gegen computergesteuerte Wagen an und passieren Sie alle Checkpoints, ehe das Zeitlimit erschöpft ist. Passen Sie die Renneinstellungen im Main Select-Menü an und starten Sie das Rennen.

Hauptmenü  
S.72

Spielstart

Ende des Rennens  
S.79

Spielverlauf ↓

## GAME OVER

Zeigt die Uhr Null, ehe Sie den Checkpoint erreichen, ist das Spiel vorbei - Game Over!

## NAME ENTRY (NAME EINTRAGEN)

Wenn Sie sich einen Rang unter den zehn Besten erkämpft haben und die Rundenzahl auf „Fouction“ gesetzt ist, können Sie Ihren Namen mit bis zu drei Buchstaben eingeben.



Buchstaben auswählen **↔**  
Bestätigen **○**  
Buchstaben Rachen **□**

## CHAMPIONSHIP (MEISTERSCHAFT)

Sie können in vier Serien (vier Rennen pro Serie) antreten, also insgesamt 16 Rennen. Sammeln Sie Punkte in jedem Rennen und gewinnen Sie die Meisterschaft.

Wählen Sie den Spielstil, den Sie verwenden möchten. Wenn dies Ihr erstes Spiel ist, gehen Sie auf NEW GAME (Neues Spiel) und geben Sie Ihren Namen mit bis zu drei Buchstaben ein.



## PUNKTE MACHEN

Beenden Sie ein Rennen und machen Sie Punkte.

### PLATZIERUNGS-PUNKTE

Verdienen Sie sich Punkte durch eine gute Platzierung.

### FÜHRUNGS-PUNKTE

Beiben Sie eine ganze Runde lang in Führung. Sobald Sie die Ziellinie überqueren, bekommen Sie Bonus-Punkte.

### RUNDENBESTZEIT-PUNKTE

Sie bekommen 10 Punkte, wenn Sie die beste Rundenzeit aufstellen.

Beispiel: 1. 60 2. 50  
3. 40 4. 38  
5. 30  
und so weiter

### FÜHRUNGS-PUNKTE IN FOLGE

Wenn Sie in mehreren aufeinanderfolgenden Runden in Führung liegen, bekommen Sie für jede Runde einen Extra-Punkt.

Beispiel: 2 Runden: 1 Punkt  
3 Runden: 2 Punkt  
und so weiter

## SO BEENDEN SIE EINE SERIE MIT ERFOLG

In der Tabelle rechts finden Sie, welchen Rang Sie mindestens erreichen müssen, um in die nächste Serie zu gelangen.

SERIE 1	CHALLENGERS CUP	Top 5
SERIE 2	STRONG RUNNERS	Top 5
SERIE 3	RIOT PARTY CUP	Top 3
SERIE 4	KING OF DAYTONA	Top 3

## MENÜ

Nach dem Rennen erscheint der Menü-Bildschirm. Wählen und bestätigen Sie EXIT, um zum Titelbildschirm zurückzukehren.

### SPIEL SPEICHERN

Erscheint am Ende einer jeden Serie. Speichern Sie Ihr Ergebnis auf der Speicherkarte.

### NÄCHSTES SPIEL

Gehen Sie zum nächsten Rennen.

### REPLAY

Schauen Sie das Replay des Spiels an.



## TIME ATTACK

Ein Rennen gegen die Zeit: wenn Sie in den Strecken-Einstellungen nicht das Free Run-Setting aktiviert haben, müssen Sie die Checkpoints innerhalb des Zeitlimits passieren, oder das Spiel ist vorbei.

## GHOST CAR-AUSWAHLBILDSCHIRM

Passen Sie die Ghost Car-Einstellungen an. Wählen und bestätigen Sie EXIT, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

### START

Starten Sie das Rennen.

### LAST RUNNING DATA - DATEN VOM LETZTEN SPIEL VERWENDEN

Verwenden Sie die Ghost Car-Daten aus dem letzten Rennen.

- Wenn nicht angewählt werden, wenn:
  - Sie zum ersten Mal den Time Attack-Modus auswählen.
  - Sie im vorigen Rennen eine andere Strecke benutzt haben.

### LOAD MEMORY CARD - SPEICHERKARTE LESEN

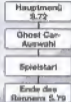
Das Memory Card-Menü wird angezeigt. Sind auf der Speicherkarte Ghost Car-Daten gespeichert, werden sie aufgelistet. Wählen Sie die Daten, die Sie benutzen wollen.

### LOAD COM DATA - COM-DATEN LADEN

Laden Sie Ghost Car-Daten aus einer vorbereiteten Auswahl.

### GHOST CLEAR - GHOST LÖSCHEN

Löschen Sie die Ghost Car-Daten und fahren Sie mit nur einem Wagen auf der Strecke.



## VS BATTLE (VS-KAMPF)

Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm. Wenn das Hauptmenü angezeigt wird, gehen Sie auf 1PCAR, um den Wagen für Spieler 1 auszusuchen. Mit 2PCAR wählen Sie den Wagen für Spieler 2. Starten Sie das Rennen, nachdem Sie die Strecken-Einstellungen beendet haben.

### ENTRY CAR-OPTION

Im VS-Kampf können Sie folgende Wagen-Optionen auswählen:

#### ENTRY CAR 10

Es nehmen 10 Wagen am Rennen teil.

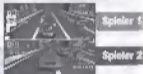
#### PLAYER ONLY

Nur die Wagen von Spieler 1 und 2 nehmen am Rennen teil.

Main Select  
P24

Spielstart

Ende des  
Rennens S.79



## PAUSE-MENÜ

Drücken Sie die Start-Taste während des Spiels/Replays, um das Pause-Menü anzuzeigen. Mit **↑** wählen Sie einen Menüpunkt und bestätigen mit **↵**.



**CANCEL RESTART**

Zurück zum Spiel  
Rennen neu starten  
\* nur während des Rennens  
\* wird in einigen Modi nicht  
angezeigt

**FINISH**

Ist im Time Attack-Modus die Option  
Free Run aktiviert, wählen Sie  
„Finish“ aus dem Pause-Menü, um  
das Rennen zu beenden,  
\* nur während des Rennens

**REPLAY EXIT**

Replay beenden und zurück zum  
RACE END-MENÜ.

**EXIT**

nur während des Replays  
Zurück zum Titelbildschirm.

## RACE END-MENÜ

Das Race End-Menü wird am Ende eines jeden Rennens angezeigt. Wählen und bestätigen Sie EXIT, um zum Titelbildschirm zurückzukehren.



### RETRY - NEUER VERSUCH

Das Rennen noch einmal versuchen.

### MAIN SELECT - HAUPTMENÜ

Zurück zum Hauptmenü.

### REPLAY SAVE - REPLAY SPEICHERN

Speichern Sie das Replay auf einer  
Speicherkarte.

### REPLAY

Replay des Rennens anschauen.

### GHOST SELECT - GHOST-AUSWAHL

\* nur im Time Attack-Modus  
Zeigt den Ghost Car-AUSWAHL-  
Bildschirm an.

### GHOST SAVE

\* nur im Time Attack-Modus  
Speichern Sie die Ghost Car-Daten aus  
diesem Rennen.

## SAVING - SPEICHERN



Der Speicherkarten-Auswahlbildschirm zeigt alle angeschlossenen Speicherkarten an. Wählen Sie die Speicherkarte aus, die Sie verwenden wollen. Sind nicht genügend freie Blöcke auf der Speicherkarte, müssen Sie bestehende Dateien löschen, um neue speichern zu können. Wählen Sie die Dateien, die Sie löschen wollen, und wählen und bestätigen Sie YES (Ja, wenn der Bestätigungsbildschirm erscheint).



## RECORDS (REKORDE)

Das Race End-Menü erscheint am Ende eines jeden Rennens. Wählen und bestätigen Sie EXIT, um zum Titeldschirm zurückzukehren.



Auswahl	↕	+/-
Wechseln	↔	Lenkrad
Scrollen	⏪ ⏩	⏪ ⏩

## REPLAY

Schauen Sie sich gespeicherte Replays an. Wählen Sie die Datei, die Sie laden wollen, auf dem Memory Card-Auswahlbildschirm aus. Wenn Sie das Replay beenden wollen, drücken Sie die Start-Taste, um das Pause-Menü anzuzeigen, wählen Sie REPLAY EXIT und drücken Sie **○**.



(Instrumente anzeigen) -



Perspektive wechseln	↔	Lenkrad
Display ändern	○	○

Bei VS-Kampf-Replays können Sie mit **↕** (+/- auf dem Race Controller) von der Spieler 1-/Spieler 2-Ansicht zum geteilten Bildschirm wechseln.

## OPTIONEN

Passen Sie verschiedene Spieleinstellungen an. Wählen Sie einen Punkt an, so wird der entsprechende Einstellungsbildschirm angezeigt. Haben Sie die Einstellungen beendet, wählen und bestätigen Sie OK, um zum Modusauswahl-Menü zurückzukehren.



Anmerkung: Wenn Sie Optionen einstellen, können Sie mit **○** alle veränderten Einstellungen zurücksetzen.

## SPIELKONFIGURATION

- |   |  |
|---|--|
| <b>DIFFICULTY - SCHWIERIGKEIT</b>           | Stellen Sie ein, wieviel Zeit Sie haben, um die Checkpoints zu passieren.  |
| <b>LAP TIME DISPLAY - RUNDENZEITANZEIGE</b> | Wählen Sie ON, um beim Rennen die Rundenzeit zu sehen.                     |
| <b>REACTIV LAP TIME DISPLAY</b>             | Wählen Sie ON, um den Zeitunterschied zur schnellsten Runde zu sehen.      |
| <b>VIEW TYPE - ANSICHT</b>                  | Wählen Sie die Standard-Ansicht.   |
| <b>SOUND</b>                                | Wählen Sie zwischen Stereo und Mono.                                       |
| <b>BGM VOLUME - BGM-LAUTSTÄRKE</b>          | Passen Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik (background music, BGM) an. |
| <b>SFX VOLUME - SE-LAUTSTÄRKE</b>           | Passen Sie die Lautstärke der Soundeffekte (SE) an.                        |
| <b>BGM TEST</b>                             | Hören Sie sich die Hintergrundmusik an.                                    |
| <b>SFX TEST</b>                             | Hören Sie sich die Soundeffekte an.  |
| <b>VIBRATION</b>                            | Schalten Sie den Vibration Pack ein oder aus.                              |
| <b>OK</b>                                   | Speichern Sie Ihre Einstellungen und kehren Sie zum Options-Menü zurück.   |

## SPIELER-CONTROLLER-EINSTELLUNGEN

### KEY CONFIG - TASTENANSTELLUNG

Passen Sie die Tastenkonfiguration an.

### ANALOG CALIBRATION - ANALOG-KALIBRIERUNG

Kalibrieren Sie die Analog-Steuerung. Benutzen Sie das jeweilige Analog-Steuerelement zum Einstellen und bestätigen Sie mit **OK**.

**PLAY SPHERE** Stellen Sie ein, wann die Analog-Steuerung greift.

**MAX** Stellen Sie ein, wann die Analog-Steuerung den maximalen Effekt erreicht.

**SENSITIVITY** Stellen Sie die Empfindlichkeit der Lenkung ein.



## EINSTELLEN DER WAGENFARBE

### SELECT - AUSWÄHLEN

Wählen Sie einen Wagen.

### COLOR - FARBE

Wählen Sie eine selbstbestimmte Farb-Datei.

### PALETTE

Wählen Sie die Farbe, die Sie ändern wollen.

### HUE - FARBTON

Ändern Sie die Farbe.

### SATUR - SCHATTENSTÄRKE

Stellen Sie die Intensität der Farbe ein.

### VALUE - WERT

Stellen Sie ein, wie dunkel die Farbe ist.

### DEFAULT

Setzen Sie die Einstellungen zurück.

### EXIT

Speichern Sie Ihre Einstellungen und kehren Sie zum Options-Menü zurück.



## ADJUST DISPLAY - DISPLAY ANPASSEN

Sie können die Position des Displays anpassen. Mit dem Analog-Stick nehmen Sie die Einstellung vor und bestätigen mit **OK**. Drücken Sie **ESC**, um die Einstellung abzubrechen. Mit **HOME** bringen Sie das Display wieder in die Grundposition.

## SAVE/LOAD - SPEICHERN/LADEN

### DATA SAVE - DATEN SPEICHERN

Speichern Sie einen Spielstand.

### DATA LOAD - DATEN LADEN

Laden Sie eine Spieldatei.



## DATEIEN SPEICHERN

Welche Speichertypen in diesem Spiel benutzt werden, sehen Sie in der Liste unten. Wenn die Dreifach-Taste eingeschaltet wird und Sie keine Speichertaste haben, werden Sie gefragt, ob Sie eine erstellen wollen oder nicht. Befolgen Sie dazu die Anweisungen auf dem Bildschirm.

### SPIELDATEN

Erstellt Daten für die Optionen und den Meisterschafts-Modus.



DAYTONA\_CNF

### REPLAY-DATEN

Erstellt Replay-Daten.



DAYTONA\_ROO

### GHOST CAR-DATEN

Erstellt die Rekorde für den Time Attack-Modus und Ghost Car-Daten.



DAYTONA\_GOO

Für Replay- oder Ghost Car-Daten brauchen Sie mindestens 22 freie Speichertaste.

## HOMEPAGE

Gehen Sie auf die DAYTONA USA® 2001-Homepage und sehen Sie sich die Ranglisten an.

### RANKING (RANGLISTE)

Sehen Sie sich die Position anderer Spieler in der Rangliste an.

Sind Ihre Rekorde gut genug für eine Platzierung, können Sie sie ins Netz stellen. Sie können auch Replays und Ghost Car-Daten hoch-übertragen.

Angaben zu den Ranglisten.

#### Zusätzliche Gesamt-Ranglisten - Gesamt-Rangliste

Rangordnungen für jede Strecke im Time Attack-Modus mit Standard-Rundenzeit (1/1000000)

#### Fastest Lap Ranking - Bestzeit-Rangliste

Rangordnungen für jede Strecke im Time Attack- und Einzelrennen-Modus. Sie können hier wieder Ghost Car- und Replay-Daten hochladen.

- Der Inhalt der Homepage wird von Zeit zu Zeit aktualisiert. Bitte beachten Sie, dass die Seite sogar komplett erneuert werden kann.
- Es können keine Spieldaten in die Ranglisten gestellt werden, wenn sie von einer Dreamcast-Konsole stammen, deren User-Registrierung nicht abgeschlossen wurde. Haben Sie die User-Registrierung nicht durchgeführt, machen Sie bitte alle DAYTONA USA® 2001-Daten und laden Sie noch einmal ganz von vorne an.
- Wenn Sie bei den Ranglisten mitmachen möchten, laden Sie bitte auch die DAYTONA USA® 2001-Homepage.
- Sie können Daten von jedem VM ins Netz stellen, das eine DAYTONA USA® 2001-Speicherdatal enthält.

## WEB-BROWSER-STEUERUNG

Scrollen (Auf/Ab)  
Cursor bewegen  
Bestätigen  
Abbrechen  
Web-Navigation

Analog-Stick  
Steuerkreuz  
[D]  
[L]  
[R]

## STRECKENINFORMATION



### Three Seven Speedway

Liegt im Dorado der Spieler, in Las Vegas. Gut ausgeleuchtet und für Anfänger geeignet.

### Bluestar Canyon

Wendet sich durch einen tiefen Canyon. Die Strecke hat ihren Namen von einem spanischen vorbestimmten Dreiecksrennen. Absolute Schwierigkeitsgrad.



### Sea-Side Street Solary

Fängt bei der Starlight Bridge an und ist die längste Strecke der Serie. Die vielen engen Kurven machen eine technisch perfekte Fahrweise erforderlich.





#### **Desert City**

Diese eher technische Strecke führt um eine Oase herum. Die Fahrer werden von bunten Ballons begrüßt.

#### **National Park Speedway**

Liegt im größten Vergnügungspark der Welt. Besteht aus Mischung aus Kurven und Geraden.



#### **Circuit Plaza**

Dreamcast-Original  
Liegt in einem Wald. In dem es einmal Ellen gegeben haben soll.  
Eine ovale Strecke. Wozu bremsen? Einfach Vollgas geben und ab in den Windschleifen!



#### **Rio Rio Rio**

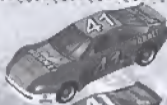
Dreamcast-Original  
Eine Strecke in einem Sumpfgebiet. Besteht aus einer Serie von Kurven und dann einer langen Geraden. Für diese Strecke ist gute Beschleunigung vonnöten.

#### **Berserk Lake**

Dreamcast-Original  
Eine Strecke in Achterform. Der schwierigste Teil ist die letzte Kurve...



## WAGEN-INFORMATION



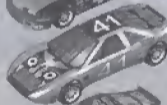
### **HORNET (HORNISSE)**

Zeichnet sich aus durch eine gute Balance zwischen Grip, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit. Geeignet für alle Strecken.



### **GRASSHOPPER (GRASHÜPFER)**

Hat den besten Grip von allen Wagen, beschleunigt aber nicht besonders gut und hat eine geringere Höchstgeschwindigkeit. lässt sich im Drift leicht steuern.



### **FALCON (FALKE)**

Aufgehoben mit gutem Grip. Sehr leicht zu handhaben.



### **LIGHTNING (BLITZ)**

Beschleunigt sehr stark, hohe Maximalgeschwindigkeit, aber wenig Grip. Auf Geraden unschlagbar, aber in den Kurven schwierig handzuführen.



Gracias por adquirir DAYTONA USA® 2001. Recuerda que este software está diseñado exclusivamente para la consola Dreamcast. Lee detenidamente este manual de instrucciones antes de jugar.

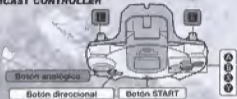
Controles .....	90	Modo VS Battle .....	102
Pantalla del juego .....	92	Records .....	104
Inicio .....	94	Replay .....	104
Main Select .....	96	Options .....	105
Modo Single Race .....	99	Homepage .....	108
Modo Championship .....	99	Los circuitos .....	109
Modo Time Attack .....	101	Los coches .....	112

DAYTONA USA® 2001 es compatible con una tarjeta de memoria. La unidad Visual Memory (VM) se vende por separado. Para más información acerca de los archivos de partida, consulta la página 107. No desconectes la consola ni extraigas la tarjeta de memoria, el mando de control o cualquier otro periférico mientras guardes una partida.

# CONTROLES

Este es un juego para uno o dos jugadores. Para que juegue un jugador, conecta el mando de control al puerto del mando A. Para que jueguen dos jugadores, conecta los mandos de control a los puertos del mando A y B.

## DREAMCAST CONTROLLER



<b>Controles del menú</b>	Mover cursor Aceptar Cancelar / Volver a la pantalla anterior Ajustar	
<b>Controles del juego</b>	Iniciar partida / Pausa Dirección Acelerar Frenar Cambiar ángulo de la cámara Marchas (sólo en transmisión manual)	Botón START Botón analógico Galleta Derecha Galleta Izquierda ●● en botón direccional ● (1) ● (2) ● (3) ● (4)

Para regresar a la pantalla de presentación durante una partida, mantén pulsados simultáneamente los botones y el botón START.  
 Los controles descritos en este manual corresponden a la configuración predeterminada del mando de control.  
 No toques nunca las partes analógicas (aparecen en casillas grises) del mando de control del volante mientras enciendes la consola Dreamcast. Si lo haces, puedes provocar un fallo en el proceso de inicio del mando de control que puede resultar en un mal funcionamiento durante el juego.

## RACE CONTROLLER (se vende por separado)



<b>Controles del menú</b>	Mover cursor Aceptar Cancelar / Volver a la pantalla anterior Ajustar	
<b>Controles del juego</b>	Iniciar partida / Pausa Dirección Acelerar Frenar Cambiar ángulo de la cámara Marchas (sólo en transmisión manual)	Botón START Botón analógico Galleta Derecha Galleta Izquierda ● (arriba) ● (abajo)

Para regresar a la pantalla de presentación durante una partida, mantén pulsados simultáneamente los botones y START del volante.

## VIBRATION PACK (se vende por separado)

LAJONA USA® 2001 es compatible con el periférico Vibration Pack. Conéctalo en el puerto de expansión 2 del mando de control.  
 Advertencia: El periférico Race Controller no es compatible con el periférico Vibration Pack.



# PANTALLA DEL JUEGO

## SINGLE RACE



## CHAMPIONSHIP



## TIME ATTACK



## VS BATTLE

## ICONOS

### ICONOS DE LA PAQUETA DE MEMORIA



### ICONOS DE COCHES



\* Para obtener más información sobre los iconos de los circuitos, consulta la página 109.

- 1 Vuelta actual / Número total de vueltas
- 2 Tiempo de la vuelta
- 3 Límite de tiempo
- 4 Parte superior: Tacómetro Parte inferior: Velocímetro  
Derecha: Marcha
- 5 Posición / Número de coches
- 6 Tráfico
- 7 Diferencia de tiempo con la vuelta más rápida  
\* En el modo Championship (Campeonato) se muestran los puntos de bonificación.
- 8 Circuito: 9 Coche del jugador 10 Coche en cabeza;  
Modo VS Battle: 11 Jugador 1 12 Jugador 2
- 13 Parte superior: Vuelta más rápida  
Centro: Tiempo total (mejor tiempo total)  
Parte inferior: Tiempo actual de la vuelta

## TRANSMISIÓN



### ICONOS DE TRANSMISIÓN



### ICONOS DE LOS NEUMÁTICOS



### ICONOS DEL TIPO DE CARRERA



## PANTALLA DE LA TARJETA DE MEMORIA

Cuando enciendes la consola, aparecerá la pantalla de selección de tarjeta de memoria. Es la primera vez que juegas, sigue las instrucciones sobre cómo crear un archivo para guardar las partidas.



Si ya has creado este archivo, aparecerá el contenido del mismo. Comprueba el contenido del archivo antes de empezar a jugar.



## SELECCIÓN DEL MODO

Cuando aparezca la pantalla de presentación, pulsa el botón START para acceder al menú de selección del modo (Mode Select) y selecciónalo en el que deseas jugar.



## MODOS

**SINGLE RACE**

página 99

Compite contra coches controlados por la consola y cruza los puntos de control antes de que se agote el tiempo.

**CHAMPIONSHIP**

página 99

Este modo se compone de cuatro series (cuatro carreras por serie), con un total de 16 carreras en las que competir. Gana puntos en cada carrera y gana el campeonato.

**TIME ATTACK**

página 101

Una lucha contrarreloj para establecer el mejor tiempo. También se puede competir contra un coche "fantasma".

**VS BATTLE**

página 102

Conecta dos mandos de control a los puertos del mando A y B y entabla un duelo contra otro jugador en pantalla partida.

**RECORDS**

página 104

Consulta los tiempos y las clasificaciones en cada nivel.

**REPLAY**

página 104

Échalo un vistazo a las repeticiones guardadas.

**OPTIONS**

página 105

Modifica la configuración de las opciones del juego.

**HOME PAGE**

página 108

Visita la página oficial de DAYTONA USJAP 2001 para consultar las clasificaciones.



## MAIN SELECT



Desde esta pantalla podrás seleccionar el coche y el circuito que vas a utilizar en una carrera. Selecciona "Car" (Coche) o "Course" (Circuito) y pulsa el botón **A** para acceder a las siguientes pantallas:

### CAR

Elige la configuración del coche en el menú Car Settings.



### COURSE

Elige la configuración del circuito en el menú Course Settings.



### START

Empieza la carrera.

## MENÚ CAR SETTING

### SELECT

Selecciona el coche que deseas usar.

### GRIP

Cuanto mayor sea el indicador, mayor adherencia.

### ACCELERATION

Cuanto mayor sea el indicador, mayor nivel de aceleración.

### MAX SPEED

Cuanto mayor sea el indicador, mayor velocidad máxima posible.

### AT/MT

Selecciona la transmisión.

### Automatic

La transmisión automática es recomendable para principiantes.

### Manual (4 marchas)

La transmisión manual es recomendable para jugadores expertos.

### TIRE

Selecciona los neumáticos que deseas utilizar.

### SOFT

(Blando)

### MEDIUM SOFT

(Medio Blando)

### MEDIUM

(Medio)

### MEDIUM HARD

(Medio Duro)

### HARD

(Duro)

Los neumáticos blandos aportan mayor adherencia, mientras que los duros permiten un mejor deslizamiento.

### COLOR

Selecciona el color del coche.

### CUSTOM COLOR 1

### CUSTOM COLOR 2

### CUSTOM COLOR 3

Personaliza tu coche ajustando todas las opciones de color para el coche. (Consulta la página 106)

### HANDICAP

Configuración de Handicaps.

Aparece en el modo VS Battle (Enfrentamiento). Actívalo (ON) para aumentar la velocidad del coche que vaya perdiendo.

## COURSE SETTING

Para configurar la carrera, selecciona una de las opciones que aparecen a continuación y accede a la pantalla de configuración correspondiente. Utiliza **←→** para ajustar la configuración. Cuando hayas acabado, selecciona OK y pulsa el botón **⏏** para volver al menú principal (Main Select).

### SELECT

Selecciona un circuito.

### FASTEST LAP

La vuelta más rápida registrada en ese circuito.

### BEST TIME

El mejor tiempo registrado en ese circuito.

### CIRCUIT LENGTH

La longitud del circuito.

## LAP

Selecciona el número de vueltas que quieras realizar. Dependiendo del circuito y del tipo de carrera, varará el número de vueltas disponibles. Selecciona Fixation Lap (Fijo) para activar el número de vueltas predeterminado.

## ENTRY CAR

Selecciona el número de coches que participarán en la carrera.

- En el modo Vs Battle (Enfrentamiento), selecciona Player Only para que sólo participen en la carrera los dos jugadores.
- En el modo Time Attack (Contra reloj), no aparecerá este parámetro.

## TYPE

Selecciona el tipo de circuito.

### NORMAL TYPE

Recorrido normal.

### REVERSE

Recorrido normal en sentido contrario.

### MIRROR

Recorrido normal pero en modo espejo.

### MIRROR REVERSE

Recorrido en sentido contrario y en modo espejo.

## SINGLE RACE

En este modo de Carrera tendrás que enfrentarte a coches controlados por la consola y atravesar los puntos de control antes de que se agote el tiempo. Configura las opciones de la carrera en el menú principal y ponle en marcha.

## GAME OVER

Si se agota el tiempo antes de que atraveses el control, ¡fin de la partida!

Main Select  
Pág. 96

Game  
Start

Race End  
Menu Pág. 103

▶

## NAME ENTRY

Tras la carrera, si figuras entre los 10 primeros y el número de vueltas está establecido en Fixation (Fijo), podrás introducir tu nombre utilizando un máximo de tres caracteres.



Seleccionar letra

Aceptar

Borrar letra

## CHAMPIONSHIP

En este modo de Campeonato hay cuatro series (cuatro carreras por serie), que hacen un total de 16 carreras en las que competirás por puntos en cada carrera y ganar el campeonato.

Selecciona los datos que deseas utilizar. Si es la primer vez que juegas, selecciona NEW GAME (Partida nueva) e introduce tu nombre utilizando un máximo de tres caracteres.

## GANAR PUNTOS

Acaba una carrera y gana puntos.

### BARKING POINT

Gana puntos en función de tu clasificación.

1º	80	2º	50
3º	40	4º	35
5º	30		

y así sucesivamente

### LEAD LAP POINT

Si te mantienes a la cabeza durante toda una vuelta, conseguirás una bonificación de puntos cuando cruces la meta.

### CHAIN LEAD LAP POINT

Si te mantienes en cabeza de carrera durante varias vueltas consecutivas, conseguirás un punto extra por cada vuelta.

### BEST LAP POINT

Registra la mejor vuelta y ganará 10 puntos.

ej) 2 vueltas: 1 punto  
3 vueltas: 2 puntos  
y así sucesivamente

## REQUISITOS PARA SUPERAR UNA SERIE

Consulta la tabla de la derecha para saber cuál es la clasificación mínima para pasar a la siguiente serie.

SERIE 1	CHALLENGERS CUP	5 mejores
SERIE 2	STRONG RUNNERS	5 mejores
SERIE 3	RIOT PARTY CUP	3 mejores
SERIE 4	KING OF DAYTONA	3 mejores

## MENÚ

Después de cada carrera, aparecerá la pantalla del menú. Selecciona **EXIT** (Salir) y confirma la elección para regresar a la pantalla de presentación.

### SAVE GAME

La opción de guardar partida aparecerá después de cada serie. Guarda tus resultados en una tarjeta de memoria.

### NEXT GAME

Ve a la siguiente carrera.

### REPLAY

Ostenta de una repetición de la carrera.



## TIME ATTACK

Una carrera contrareloj. A menos que habilites la opción Free Run (Carrera libre) en la configuración del circuito (Course Settings), deberás pasar por los puntos de control sin superar el tiempo establecido o de lo contrario se acabará la partida.

## PANTALLA GHOST CAR SELECT

Ajusta la configuración del coche fantasma.

Selecciona **EXIT** (Salir) para regresar al menú principal (Main Select).

### START

Empieza la carrera.

### LAST RUNNING DATA

Utiliza los datos del coche fantasma de la carrera anterior.

• No puede seleccionarse si:

- Es la primera vez que seleccionas el modo Time Attack (Contrareloj).
- Utilizaste un circuito distinto en la carrera anterior.

### LOAD MEMORY CARD

Aparecerá el menú de la tarjeta de memoria. Podrás ver los datos del coche fantasma que estén grabados en la tarjeta de memoria. Selecciona los que quieras utilizar.

### LOAD COM DATA

Carga datos del coche fantasma de una selección ya preparada.

### CLEAREST

Elimina los datos del coche fantasma y corre con un solo coche en la pista.

Main Select  
Pág. 98

Ghost Car  
Select

Game  
Start

Race End  
Menu Pág. 103

Press



## VS BATTLE

En este modo de Enfrentamiento dos jugadores podrán competir en pantalla partida.

En el menú principal, selecciona "1PCAR" para elegir el coche del primer jugador y "2PCAR" para elegir el del segundo jugador. La carrera empezará cuando completes la configuración del recorrido.

### OPCIÓN DE INSCRIPCIÓN DE COCHE

En el modo Vs Battle (Enfrentamiento), puedes seleccionar las siguientes opciones:

#### ENTRY CAR 10

Participarán 10 coches en la carrera.

#### PLAYER ONLY

Sólo participarán en la carrera los coches de los jugadores 1 y 2.



## MENU DE PAUSA

Púlsate el botón **START** durante el juego o durante las repeticiones para desplegar el menú de Pausa (Pause).  
Usa los **◀▶** para seleccionar una opción y pulsa el botón **○** para confirmar.



#### CANCEL RESTART

Regresa al juego.  
Vuelve a empezar la carrera.  
\*sólo mientras corres.

#### FINISH

\*no disponible en todos los modos.  
Cuando esté activada la opción Free Run (Carrera libre) del modo Time Attack (Contrarelo), selecciona Finish en el menú de Pausa para finalizar la carrera.  
\*sólo mientras corres.

#### REPLAY EDIT

Sal de la repetición y regresa a la pantalla RACE END MENU (menú Final de carrera).  
\*sólo cuando estés viendo una repetición.

#### EXIT

Regresa a la pantalla de presentación.

## RACE END MENU

Esta pantalla aparecerá al final de cada carrera. Selecciona **EXIT** (**Start**) y confirma tu elección para regresar a la pantalla de presentación.



#### RETRY

Vuelve a repetir la misma carrera.

#### MAIN SELECT

Regresa al menú principal.

#### REPLAY SAVE

Guarda las repeticiones en una tarjeta de memoria.

#### REPLAY

Vé la repetición de la carrera.

#### GHOST SELECT

\*sólo en el modo Time Attack (Contrarelo).  
Accede a la pantalla Ghost Car Select (Selección del coche fantasma).

#### GHOST SAVE

\*sólo en el modo Time Attack.  
Guarda el archivo del coche fantasma (Ghost Car) de esa carrera.

## CÓMO GUARDAR

En la pantalla de selección de tarjeta de memoria podrás ver todas las tarjetas de memoria que estén conectadas en ese momento. Selecciona la que deseas usar. Si no dispones de suficientes bloques de memoria libre, deberás borrar archivos existentes. Selecciona los archivos que deseas borrar. Selecciona **YES** (SI) y confirma tu decisión cuando aparezca la pantalla de confirmación.

## RECORDS

Puedes ver los tiempos y clasificaciones cuando finaliza cada carrera. Selecciona EXIT (Salir) y confirma tu elección para regresar a la pantalla de presentación.



Seleccionar objeto	↕	Volante
Cambiar Máximo desplazamiento	↔	Volante

## REPLAY

Divulga de las repeticiones de las carreras. Selecciona el archivo que deseas cargar desde la pantalla de selección de tarjeta de memoria. Para salir de la repetición, pulsa el botón START para acceder al menú de Pausa (Pause), selecciona REPLAY EXIT (Salir de repetición) y pulsa el botón



Mostrar opciones

Angulo de cámara	↔	Volante
Mostrar opciones	●	●

Para ver repeticiones del modo 1/2 Battle (Enfrentamiento), viñeta (1/- en el volante) para aferrar entre el ángulo de Jugador 1 / Jugador 2 y la pantalla partida

## OPTIONS

Desde el menú de Opciones puedes ajustar la configuración del juego. Selecciona una opción para acceder a su pantalla de configuración. Realiza todos los cambios necesarios, selecciona OK y confirma tu elección para regresar al menú Modo Select (Selección del modo).

Advertencia: Cuando modifiques las opciones, pulsa el botón si quieres anular las modificaciones.



## GAME CONFIG

Configura las opciones del juego.

<b>DIFFICULTY</b>	Ajusta el límite de tiempo para cruzar los puntos de control.
<b>LAP TIME DISPLAY</b>	Activa (ON) o desactiva (OFF) el marcador del tiempo de la vuelta en una carrera.
<b>SECTION LAP TIME DISPLAY</b>	Activa (ON) o desactiva (OFF) el marcador comparativo de tiempos con respecto a la vuelta más rápida.
<b>VIEW TYPE</b>	Selecciona el ángulo de cámara.
<b>SOUND</b>	Selecciona sonido Stereo (Estéreo) o Mono.
<b>BGM VOLUME</b>	Ajusta el volumen de la música de fondo.
<b>SE VOLUME</b>	Ajusta el volumen de los efectos de sonido.
<b>BGM TEST</b>	Escucha la música de fondo.
<b>SE TEST</b>	Escucha los efectos de sonido.
<b>VIBRATION</b>	Activa o desactiva el periférico Vibration Pack.
<b>OK</b>	Guarda los cambios y regresa al menú Opciones (Options).

## PLAYER CONTROLLER SETTINGS

Configura las opciones del mando de control.

### KEY CONFIG

Ajusta la configuración de los botones.

### ANALOG CALIBRATION

Ajusta los controles analógicos. Utiliza cada botón analógico para hacer los cambios y pulsa el botón **+** para confirmar los cambios.

### PLAY

Realiza ajustes cuando antes en funcionamiento el control analógico.

### MAX

Realiza ajustes cuando el control analógico alcanza el efecto máximo.

### SENSITIVITY

Ajusta la sensibilidad del volante.



## CAR COLOR SETTING

Configura el color del coche.

### SELECT

Selecciona un coche.

### COLOR

Elige una configuración personalizada (custom color).

### PALETTE

Elige el color que quieras cambiar.

### VIEW

Cambia el color.

### SHADE

Ajusta la intensidad del color.

### BALANCE

Ajusta la sombra del color.

### DEFAULT

Vuelve a la configuración predeterminada.

### EXIT

Guarda los cambios y regresa al menú Opciones (Options).



## ADJUST DISPLAY

Ajusta la posición de la pantalla desde esta opción. Utiliza el botón analógico para hacer los cambios y pulsa el botón **+** para aceptar. Pulsa el botón **-** para cancelar. Presiona el gatillo **+** para que la configuración de la pantalla vuelva a la posición predeterminada.

## SAVE/LOAD

Guarda o carga las partidas.

### DATA SAVE

Guarda un archivo de partida.

### DATA LOAD

Carga un archivo de partida.



## ARCHIVOS DE PARTIDA

A continuación te describimos los archivos de partida que encontrarás en este juego. Si no dispones de ningún archivo de partida guardado al encender la consola Dreamcast, se te preguntará si quieres crear uno nuevo. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para crear un archivo.

### GAME DATA

Contiene datos para los modos Opción (Opciones) y Championship (Campeonato).



DAYTONA\_CNF

### REPLAY DATA

Contiene repeticiones.



DAYTONA\_ROO

### GHOST CAR DATA

Contiene los archivos del modo Time Attack (Carretera) y del Ghost Car (Coche fantasma).



DAYTONA\_GOO

Para las repeticiones y los datos del coche fantasma se necesitan al menos 22 bloques.

## HOMEPAGE

Accede a la página web oficial de DAYTONA USA® 2001 y consulta la clasificación.

### RANKING

Consulta la clasificación de los demás jugadores.

Si tus tiempos te permiten entrar en la clasificación, podrás registrarte on-line. También puedes enviar / descargar repeticiones y archivos de coches fantasma.

Datos de la clasificación:

#### Total Time Ranking

Clasificación de los mejores tiempos en cada circuito en el modo Time Attack (Contrarreloj). El número de vueltas debe estar establecido en Fixation Lap (Fij).

#### Fastest Lap Ranking

Clasificación de los mejores tiempos registrados en todos los circuitos del modo Time Attack (Contrarreloj) y Single Race (Clasificación). No puedes enviar archivos de repeticiones ni de coches fantasma.

- Los contenidos de la página oficial se actualizan periódicamente. No olvides que pueden renovarse los contenidos por completo.
- No se podrán enviar archivos de partidas guardadas que hayan sido creados por una consola Dreamcast con la que no se haya completado el registro de usuario. Si no has completado el registro de usuario, borra todos los archivos DAYTONA USA® 2001 que hayas guardado y empieza de nuevo.
- Si vas a formar parte de la Clasificación (Ranking), visita la página web oficial de DAYTONA USA® 2001.
- Puedes enviar archivos desde cualquier unidad VM que contenga archivos guardados de DAYTONA USA® 2001.

## CONTROLES DEL NAVEGADOR

Desplazamiento arriba / abajo

Mover cursor

Aceptar

Cancelar

Desplegar menú

Botón analógico

Botón direccional



Galillo izquierdo / Derecho

## LOS CIRCUITOS



### Three Seven Speedway

Este recorrido está ubicado en la metrópolis del juego, Las Segas. Es muy luminoso y está pensado para principiantes.

### Dinosaur Canyon

Este circuito transcurre por un profundo cañón y recibe su nombre de un enorme fósil de dinosaurio. Nivel de dificultad: medio.



### Sea-Side Street Galaxy

Empieza en el puente Starlight y es el recorrido más largo de la serie. Sus numerosas curvas cerradas requieren una técnica pulida.





#### **Desert City**

Este circuito de gran complejidad técnica se localiza alrededor de un oasis en el desierto. Los globos aerostáticos dan la bienvenida a los pilotos.

#### **National Park Speedway**

Construido en el parque de atracciones más grande del mundo, este circuito ofrece una mezcla de curvas y rectas.



#### **Circuit Pálar**

Original de Dreamcast.  
Construido en un bosque en el que se dice que antaño hubo hadas. Es un recorrido oval, así que nada de brujas: ¡pisa el acelerador y entra en el túnel!



#### **Air Air Risk**

Original de Dreamcast.  
Un circuito construido en un pantano con algunas curvas y una gran recta. Tendrás que ser capaz de acelerar rápidamente.

#### **Marquid Lake**

Original de Dreamcast.  
Un circuito con forma de ocho. El punto más complicado es la última curva.





## LOS COCHES



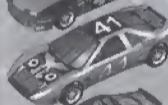
### **HORNET**

Este coche tiene una adherencia, aceleración y velocidad máxima aceptables. Es apropiado para todos los circuitos.



### **GRASSHOPPER**

Este coche tiene la mejor adherencia, pero poco nivel de aceleración y de velocidad máxima. Puedes controlar el coche rápidamente cuando te desvías.



### **FALCON**

Un coche perfeccionado con alto nivel de adherencia y muy fácil de controlar.



### **LIGHTNING**

Este coche tiene un alto nivel de aceleración y de velocidad máxima, pero poca adherencia. No habrá quien te gane en las rectas, pero es difícil de controlar en las curvas.



## SOMMARIO

Complimenti per l'acquisto di DAYTONA USA® 2001. Tieni presente che questo software può essere usato esclusivamente con la console Dreamcast. Prima di giocare, leggi tutto il presente manuale di istruzioni.

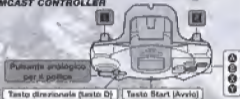
Controlli .....	114	Gara a due .....	120
Schermata di gioco .....	115	Record .....	128
Avvio .....	115	Replay .....	128
Schermata di selezione principale .....	120	Opzioni .....	129
Gara singola .....	123	Home page .....	132
Campionato .....	123	Informazioni sui circuiti .....	133
Gara a cronometro .....	125	Informazioni sulle auto .....	136

DAYTONA USA® 2001 è un gioco compatibile con la scheda memoria (unità Visual Memory (VM) in vendita a parte). Per i dettagli sul file di gioco, vedi a p. 131. Durante il salvataggio, non spegnere mai la Dreamcast, né muovere la scheda memoria, il controller o altre periferiche.

## CONTROLLI

Questo è un gioco per 1 o 2 giocatori. Per il gioco a 1 solo giocatore, collega il controller all'apertura di controller A. Per il gioco a 2 giocatori, collega i controller alle aperture di controller A e B.

### DREAMCAST CONTROLLER



<b>Controlli del menu</b>	Per spostare cursore Per invertire Per annullare/ritornare alla schermata precedente Per regolare	  
<b>Controlli di gioco</b>	Avvio gioco/pausa Per sterzare Per accelerare Per frenare Per cambiare la visuale della telecamera Marce (solo cambio manuale)	Testa Start (Avvio) Pulsante analogico per il pollice  Testa D (1) (2) (3) (4)

Per tornare alla schermata del titolo in qualsiasi momento nel corso del gioco, premi e tieni premuti contemporaneamente i tasti e Start (Avvio) sul Dreamcast Controller.

• Quali viaggiatori in queste pagine sono i controlli predefiniti.

• Durante l'accensione della Dreamcast, non toccare mai le parti analogiche (visualizzate in riquadro grigio) del Dreamcast Controller o del Race Controller, onde evitare il rischio di interferire la procedura di inizializzazione del controller e causare malfunzionamenti.

### RACE CONTROLLER (in vendita a parte)



<b>Controlli del menu</b>	Per spostare cursore Per invertire Per annullare/ritornare alla schermata precedente Per regolare	  
<b>Controlli di gioco</b>	Avvio gioco/pausa Per sterzare Per accelerare Per frenare Per cambiare la visuale della telecamera Marce (solo cambio manuale)	Testa Start (Avvio) Pulsante analogico per il pollice  (aumentati)  (scala)

Per tornare alla schermata del titolo in qualsiasi momento nel corso del gioco, premi e tieni premuti contemporaneamente i tasti e Start (Avvio) sul Race Controller.

### VIBRATION PACK (in vendita a parte)

DAYTONA USA® 2001 può essere utilizzato con il Vibration Pack. Inserisci il Vibration Pack nella presa di espansione 2 del Dreamcast Controller.

Nota: il Vibration Pack non può essere utilizzato con il Race Controller.



# SCHERMATA DI GIOCO

## GARA SINGOLA



## CAMPIONATO



## GARA A CRONOMETRO



## GARA A DUE

## ICONE

### ICONE DELLA SCHEDA MEMORIA



S. Dati di gioco



R. Dati di replay



G. Dati auto fantasia

### ICONE DELLE AUTO



Hornet



Grasshopper



Falcon



Lightning

\* Le icone dei circuiti sono spiegate il p. 133

- Giro attuale/numero totale di giri
- Tempo di giro
- Tempo limite
- In alto: Contagiri      In basso: Tachimetro  
A destra: Cambio
- Posizione/numero di auto
- Display del traffico
- Distacco dal giro più veloce  
\* In modalità Campionato, sono visualizzati i punti premio.
- Circuiti: ● Auto giocatore ● Auto in test; Giri a 2: ● Giocatore 1 ● Giocatore 2
- In alto: Giro più veloce  
Al centro: Record totale (il miglior tempo totale)  
In basso: Tempo di giro attuale

## Cambio



### ICONE DEL CAMBIO



AT (automatico)



MT (manuale)

### ICONE DEI PNEUMATICI



Morbidi



Morbidi medi



Medi



Duri medi



Duri

### ICONE DEL TIPO DI CIRCUITO



Normale



Inverso



Speculare



Speculare inverso

## SCHERMATA DELLA SCHEDA MEMORIA

Una volta posata la console, viene visualizzata la schermata della scheda memoria. Se è la prima volta che stai giocando, segui le istruzioni visualizzate per creare un file in cui salvare i dati di gioco.



Se hai già creato tale tipo di file, viene visualizzato il contenuto del file. Prima di avviare il gioco, controlla il contenuto del file in questione.



## MENU DI SELEZIONE DELLA MODALITÀ

Quando viene visualizzata la schermata del titolo, premi il tasto Start (Avvio) per visualizzare il menu di selezione della modalità e scegli la modalità in cui desideri giocare.



## MODALITÀ

### GARA SINGOLA

P.123

Qui gareggi contro le auto controllate dal computer superando i posti di controllo prima che il tempo limite scenda a zero.

### CAMPIONATO

P.123

Qui gareggi in quattro serie (quattro gare per serie), per un totale di 16 gare e cerchi di accumulare i punti in ogni gara e di vincere il campionato.

### GARA A CRONOMETRO

P.125

Qui gareggi per ottenere il tempo migliore. È possibile gareggiare contro un'auto «fantasma».

### GARA A DUE

P.126

Collega il controller allo sportore di controllo A e B e affronta un altro giocatore nella schermata divisa in due.

### RECORD

P.128

Visualizza i record e le classifiche per ogni tappa.

### REPLAY

P.128

Visualizza i file di replay salvati.

### OPZIONI

P.129

Consente di regolare le varie impostazioni di gioco.

### HOME PAGE

P.132

Consente di collegarsi alla home page di DAYTONA USA® 2001 per controllare le classifiche.

## SCHEMATA DI SELEZIONE PRINCIPALE



In ogni modalità, prima che inizi la gara, potrai selezionare l'auto e il circuito da usare nella gara in questione. Seleziona «Car» (Auto) o «Course» (Circuito) e premi **○** per visualizzare le schermate seguenti.

### CAR

Seleziona le impostazioni per l'auto che desideri usare dal menu Car Settings (Impostazioni auto).



### COURSE

Seleziona le impostazioni per il circuito dal menu Course Settings (Impostazioni circuito).



### START

Avvia la gara.

## MENU CAR SETTING (IMPOSTAZIONI AUTO)

### SELECT

Seleziona l'auto che desideri usare.

#### GRIP (TENUTA DI STRADA)

Più l'indicatore è esteso, maggiore è la tenuta di strada.

#### ACCELERATION (ACCELERAZIONE)

Più l'indicatore è esteso, maggiore è il livello di accelerazione.

#### MAX SPEED (VELOCITÀ MASSIMA)

Più l'indicatore è esteso, maggiore è il livello di velocità massima.

### AT/MT

Seleziona il tipo di cambio.

#### AUTOMATIC (AUTOMATICO)

Il cambio automatico è consigliato per i principianti.

#### MANUAL-4 GEARS (MANUALE-4 MARCE)

Il cambio manuale è consigliato per i giocatori esperti.

### TIRE

Seleziona i pneumatici che desideri usare.

#### SOFT (MORBIDA) MEDIUM SOFT (MORBIDA MEDIA) MEDIUM (MEDIA) MEDIUM HARD (DURA MEDIA) HARD (DURA)

I pneumatici di tipo SOFT garantiscono una tenuta di strada migliore, mentre quelli di tipo HARD garantiscono uno spostamento migliore.

### COLOR

Seleziona il colore dell'auto.

#### CUSTOM COLOR 1 (Colore pers. 1)

#### CUSTOM COLOR 2 (Colore pers. 2)

#### CUSTOM COLOR 3 (Colore pers. 3)

Da 3 colori personalizzati regolando l'impostazione del colore dell'auto (vedi a p. 130).

### HANDICAP

Imposta l'handicap.

Opzione visualizzata nella modalità VS Battle (Gara a due). Seleziona «ON» per aumentare la velocità dell'auto che sta perdendo.

## SCHERMATA DI IMPOSTAZIONE DEL CIRCUITO

Selezionando una delle opzioni elencate sotto viene visualizzata la schermata di impostazione relativa all'opzione. Usa **←** per regolare l'impostazione. Quando hai terminato di impostare il circuito, seleziona **OK** e premi **↵** per tornare al menu di selezione principale.

### SELECT

Seleziona un circuito.

### FASTEST LAP

Il giro più veloce per il circuito in questione.

### BEST TIME

Il tempo migliore per il circuito in questione.

### CIRCUIT LENGTH

La lunghezza del circuito.

### LAP

Seleziona il numero di giri da effettuare. A seconda del circuito e del tipo di gara, il numero di giri disponibili per la selezione varia. Seleziona **Fixation** per impostare il numero di giri predefinito.

### ENTRY CAR

Seleziona il numero di auto che parteciperanno alla gara.

- Nella modalità Vs Battle (Gara a due) seleziona **Player Only** (Solo giocatori) per giocare una gara solo tra 2 giocatori.
- Nella modalità Time Attack (Gara a cronometro), questa impostazione non è visualizzata.

### TYPE

Consente di selezionare il tipo di circuito.

#### NORMAL TYPE

Tipo normale.

#### REVERSE

L'inverso del tipo normale.

#### MIRROR

Una versione speculare del tipo normale.

#### MIRROR REVERSE

Una versione speculare del tipo inverso.

## SINGLE RACE (GARA SINGOLA)

In questa modalità gareggi contro le auto controllate dal computer, superando i posti di controllo prima che il tempo limite scenda a zero. Regola le impostazioni della gara dal menu di selezione principale o dal **via alla gara**.

### FINE GIOCO

Se il tempo limite scende a zero prima che superi il posto di controllo, il gioco è finito!

Selezione principale P.120

Avvio gioco

Menu di fine gara P.127

## IMMISSIONE NOME

Al termine della gara, se riesci a piazzarti tra i primi 10 classificati e il numero di giri è stato impostato tramite l'opzione **Fixation**, potrai immettere il tuo nome usando non più di 3 lettere.



Per selezionare la lettera

Per immettere

Per eliminare la lettera

## CAMPIONATO

In questa modalità gareggi in quattro serie (quattro gare per serie), per un totale di 16 gare. Cerca di accumulare punti in ogni gara e di vincere il campionato.

Seleziona i dati che desideri usare. Se è la prima volta che giochi, seleziona **NEW GAME** (NUOVO GIOCO) e immetti il tuo nome usando non più di 3 lettere.

## ACQUISIZIONE DI PUNTI

Per acquisire i punti, completa una gara.

### PUNTO PER CLASSIFICA

Quadrupli punti in base a come ti classifichi.

ad es.)	1° 80	2° 60
	3° 40	4° 35
	5° 30	
	e così via	

### PUNTO PER CONDIZIONE GIRO

Se rimani in testa per un intero giro, ottieni del punto premio una volta tagliato il traguardo.

### PUNTO PER CONDIZIONE GIRI CONSECUTIVI

Se rimani in testa per dei giri consecutivi, ottieni dei punti supplementari (1 punto per ogni giro consecutivo).

### PUNTO PER MIGLIOR GIRO

Se realizzi il miglior giro, ricevi 10 punti.

ad es.)	2 giri:	1 punto
	3 giri:	2 punti
	e così via	

## CONDIZIONI PER COMPLETARE UNA SERIE

Per accedere alla serie successiva, consulta nella tabella a destra la posizione minima in cui ti devi classificare.

SERIE 1	CHALLENGERS CUP	Primi 5
SERIE 2	STRONG RUNNERS	Primi 5
SERIE 3	RIOT PARTY CUP	Primi 3
SERIE 4	KING OF DAYTONA	Primi 3

## MENU

Dopo la gara, viene visualizzata la schermata del menu. Seleziona e premi -EXIT- (ESC) per tornare alla schermata del titolo.

### START GAME

Questa opzione viene visualizzata al termine di ogni serie e consente di salvare il risultato in una scheda memoria.

### NEXT GAME

Consente di passare alla gara successiva.

### REPLAY

Consente di vedere il replay della gara.



## TIME ATTACK (GARA A CRONOMETRO)

Questa modalità è una vera e propria corsa contro il tempo. A meno che non attivi l'impostazione Free-Run (Corsa libera) nel menu di impostazione del circuito, dovrai superare i posti di controllo entro il tempo limite, altrimenti il gioco finirà.

### SCHERMATA DI SELEZIONE DELL'AUTO FANTASMA

Dal puoi regolare le impostazioni dell'auto fantasma. Seleziona e premi -EXIT- (ESC) per tornare al menu di selezione principale.

### START

Avvia la gara.

### LAST RUNNING DATA

Consente di usare i dati dell'auto fantasma appartenenti alla gara precedente.

Non può essere selezionata se:

- È la prima volta che selezioni la modalità Time Attack (Gara a cronometro).
- Hai scelto un circuito diverso nella gara precedente.

### LOAD MEMORY CARD

Visualizza il menu della scheda memoria. Se i dati dell'auto fantasma sono stati salvati sulla scheda memoria, vengono elencati nel menu. Seleziona i dati che desideri usare.

### LOAD OWN DATA

Carica i dati dell'auto fantasma da una selezione precedente.

### WIPST CLEAR

Elimina i dati dell'auto fantasma e consente di gareggiare con una sola auto sul circuito.

Selezione principale P.120

Selezione auto fantasma

Avvio gioco

Menu di fine gara P. 127

→ GIOCHI & PASTICCINE



## VS BATTLE (GARA A DUE)

Modalità di gioco a due in cui la schermata viene divisa in due parti. Dopo la visualizzazione del menu di selezione principale, seleziona «1PCAR» per scegliere un'auto per il Giocatore 1 e «2PCAR» per scegliere un'auto per il Giocatore 2. Dal 3 via alla gara dopo avere completato le impostazioni del circuito.



PAG. 120-121-122-123-124

### OPZIONE ENTRY CAR (IMMISSIONE AUTO)

Nella modalità 1/2 Battle (Gara a due) puoi selezionare le opzioni di immissione delle auto seguenti:

#### ENTRY CAR 10

Alla gara parteciperanno 10 auto.

#### PLAYER ONLY

Alla gara parteciperanno solo le auto dei Giocatori 1 e 2.



Giocatore 1

Giocatore 2

## MENU DI PAUSA

Prema il tasto Start (Avvio) durante il gioco o i replay per visualizzare il menu di pausa. Usa **▲** e **▼** per selezionare un'opzione e **ENTER** per immettere.



**CANCEL  
RESTART**

Riparte il gioco. Riavvia la gara è solo durante la gara e non visualizzata in alcune modalità. Quando nella modalità Time Attack (Gara a cronometro) è scelta l'opzione Free Run (Corse libere), seleziona «Finish» il 1° del menu di pausa per terminare la gara. È solo durante la gara.

**FINISH**

**REPLAY EXIT**

Consente di uscire dal replay e tornare alla schermata del menu di FINE GARA. È solo durante la visualizzazione del replay. Riparte alla schermata del titolo.

**EXIT**

## MENU DI FINE GARA

Il menu di fine gara viene visualizzato al termine di ogni gara. Seleziona e immetti «EXIT» (ESC) per tornare alla schermata del titolo.

### RETRY

Consente di riprovare la stessa gara.

### MAIN SELECT

Riporta al menu di selezione principale.

### REPLAY SAVE

Salva il replay in una scheda memoria.

### REPLAY

Visualizza un replay della gara.

### GHOST SELECT

È solo in modalità Time Attack (Gara a cronometro).

Visualizza la schermata di selezione dell'auto fantasma.

### GHOST SAVE

È solo in modalità Time Attack (Gara a cronometro).

Salva il file dell'auto fantasma relativo alla gara in questione.



## SALVATAGGIO



Tutte le schede memoria collegate sono visualizzate nella schermata di selezione della scheda memoria. Seleziona la scheda memoria che desideri usare. Se la scheda memoria non contiene abbastanza blocchi di memoria liberi, devi eliminare dei file esistenti per poter procedere a salvare i dati. Seleziona i file da eliminare, quindi seleziona e immetti «YES» (B) quando viene visualizzata la schermata di conferma.



## RECORD

Al termine di ogni gara viene visualizzato il menu di fine gara. Seleziona e immetti -EXIT- (ESC) per tornare alla schermata del titolo.



Seleziona elemento

Modifica

Scorrimiento completo fino in alto



+/-

Volante

## REPLAY

Consente di vedere i file di replay salvati. Seleziona il file che desideri caricare dalla schermata di selezione della scheda memoria.

Per interrompere il replay, premi il tasto Start (Avvio) per visualizzare il menu di pausa, seleziona -REPLAY EXIT- (ESC DA REPLAY) e premi



Visualizza  
opzione



Modifica visualizza

Visualizza opzioni



Volante



Per i replay della modalità Vx Battle (Gara a due), usa (+/-) sul Race Controller per alternare la visuale del Giocatore 1/Giocatore 2 e la visuale a schermo suddiviso in due.

## OPZIONI

Consente di modificare le varie impostazioni di gioco. Seleziona un elemento per visualizzarne la schermata di impostazione. Una volta completate le impostazioni, seleziona e immetti -OK- per tornare al menu di selezione della modalità.

Nota: durante l'impostazione delle opzioni, premi per annullare le modifiche apportate.



## GAME CONFIG (CONFIG. GIOCO)

DIFFICULTY

Regola la quantità di tempo quando viene superato un posto di controllo.

LAP TIME DISPLAY

Seleziona -ON- per visualizzare il tempo di giro durante le gare.

SECTION LAP TIME DISPLAY

Seleziona -ON- per visualizzare il distacco del giro più veloce.

VIEW TYPE

Seleziona il tipo di visualizzazione predefinito.

SOUND

Seleziona Stereo o Mono per il suono.

BGM VOLUME

Regola il volume del sottofondo musicale.

SE VOLUME

Regola il volume degli effetti sonori.

BGM TEST

Consente di ascoltare il sottofondo musicale.

SE TEST

Consente di ascoltare gli effetti sonori.

VIBRATION

Attiva o disattiva il Vibration Pack.

ON

Salva le impostazioni effettuate e riporta alla schermata del menu delle opzioni.

## IMPOSTAZIONI CONTROLLER GIOCATORE

### KEY CONFIG

Imposta la configurazione dei tasti.

### ANALOG CALIBRATION

Imposta i controlli analogici. Usa ogni tasto analogico rispettivo da impostare e premi **ENTER** per immettere.

### PLAY

Imposta quando il controllo analogico ha effetto.

### MAX

Imposta quando raggiunge l'effetto massimo il controllo analogico.

### SENSITIVITY

Consente di impostare la sensibilità dello sterzo.



## IMPOSTAZIONE COLORE AUTO

### SELECT

Selezione un'auto.

### FILE

Seleziona un file di colore personalizzato.

### PALETTE

Seleziona il colore da modificare.

### HW

Modifica il colore.

### SHADE

Imposta l'intensità del colore.

### BLIND

Imposta l'oscurità del colore.

### DEFAULT

Riporta le impostazioni ai valori predefiniti.

### EXIT

Salva le impostazioni e riporta al menu di selezione delle opzioni.



## REGOLAZIONE DISPLAY

La posizione del display può essere regolata usando il pulsante analogico per il pollice e premendo **ENTER** per immettere. Premi **ENTER** per annullare le scelte fatte. Premi **ENTER** per riportare il display alla posizione predefinita.

## SALVA/CARICA

### DATA SAVE

Salva un file di gioco.

### DATA LOAD

Carica un file di gioco.



## FILE DEI DATI SALVATI

I file dei dati salvati usati in questo gioco sono elencati qui sotto. Se la console Dreamcast è ACCESA e non c'è un file dei dati salvati, ti viene chiesto se desideri creare uno o più. Per creare file, segui le istruzioni visualizzate sullo schermo.

### GAME DATA

Contiene i dati relativi alle opzioni e alla modalità Championship (Campionato).

### REPLAY DATA

Contiene i dati di replay.

### GHOST CAR DATA

Contiene i record della modalità Time Attack (Gara a cronometro) e i dati dell'auto fantasma.



DAYTONA\_CNF



DAYTONA\_ROD



DAYTONA\_GOO

Per i dati di replay e dell'auto fantasma, la quantità minima è di 22 blocchi.

## HOME PAGE

Consente di accedere alla home page di DAYTONA USA® 2001 per controllare le classifiche

### RANKING

Consente di controllare le classifiche di altri giocatori.

Se riesci a rientrare nelle classifiche, puoi registrare i tuoi record in linea, inoltre puoi cancellare/caricare i dati di replay e dell'auto fantasma.

Dartagli sulle classifiche:

#### Best Time Ranking

Visualizza i tempi record per ogni circuito nella modalità Time Attack (Gara a cronometro), con il numero di giri predefinito impostato con l'opzione Fusion.

#### Fastest Lap Ranking

Visualizza i tempi record per ogni circuito nella modalità Time Attack (Gara a cronometro e Single Race (Gara singola)). Qui non puoi cancellare i dati dell'auto fantasma o di replay.

- Il contenuto della home page verrà aggiornato periodicamente. Tieni presente, inoltre, che il contenuto potrebbe cambiare completamente.
- Il file di gioco salvato, creato con una console Dreamcast con cui non sia stata completata la registrazione utente, non può essere caricato per essere inserito nelle classifiche degli utenti. Se non hai completato la registrazione utente, elimina tutti i file dei dati salvati di DAYTONA USA® 2001 e ricomincia da zero.
- Se hai intenzione di partecipare alle classifiche, leggi anche la home page di DAYTONA USA® 2001.
- Il caricamento di dati è possibile da qualsiasi VM che contenga un file dei dati salvati di DAYTONA USA® 2001.

## CONTROLLI DEL BROWSER WEB

Per scorrere su/giù  
Per spostare cursore  
Per immettere  
Per annullare  
Per navigare nel Web

Pulsante analogico  
Tasto D  
●  
●  
[B] [C]

## INFORMAZIONI SUI CIRCUITI



### Three Seven Speedway

Questo circuito è ambientato nella metropoli del gioco d'azzardo, Las Vegas. È un circuito molto vivace, ideale per i principianti.

### Monsoon Canyon

Questo circuito si snoda attraverso un canyon profondo e prende il nome da un splendido fosforo di disassio. È tratto da un circuito di media difficoltà.



### Sea-Side Street Galaxy

Questo circuito, che inizia sul ponte Starlight, è il più lungo della serie ed è pieno di tornanti stretti, per cui richiede molta abilità tecnica.





#### Desert City

Questo circuito tecnico si snoda attorno a un'oasi nel deserto. Sono state tirate fuori le mongolfiere per dare il benvenuto ai piloti.

#### National Park Speedway

Questo circuito, costruito nel più grande parco divertimenti del mondo, è un misto di curve e rettilinei.



#### Circuit Fizio

Originale Dreamcast  
Costruito in una foresta in cui, nel passato, sembra che vissero le fate. Si tratta di un circuito ovale, per cui non c'è bisogno di usare il freno; spingi il pedale dell'acceleratore al massimo e lascia andare.



#### Ain Air Race

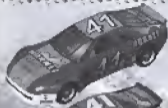
Originale Dreamcast  
Circuito costruito su una palude, formato da una serie di curve seguite da un lungo rettilineo. In questo circuito avrai bisogno di un'accelerazione rapida.

#### Mermaid Lake

Originale Dreamcast  
Circuito a forma di 8. La parte più difficile di questo circuito è la brava curva finale.



## INFORMAZIONI SULLE AUTO



### **HORNET (CALABRONE)**

In essa sono perfettamente bilanciate la tenuta di strada, l'accelerazione e la velocità massima. È un'auto adatta a tutti i circuiti.



### **GRASSHOPPER (CAVALLETTA)**

Ha la migliore tenuta di strada di tutte le auto, ma il livello di accelerazione e la velocità massima non sono granché. Il controllo dell'auto è veloce nelle slittate.



### **FALCON (FALCO)**

Auto ben bilanciata, con un livello alto di tenuta di strada. È un'auto molto semplice da guidare.



### **LIGHTNING (FULMINE)**

Questa auto ha un livello elevato di accelerazione e di velocità massima, ma ha un livello basso di tenuta di strada. Nel rettilineo non ti può battere nessuno, ma nelle curve brusche è difficile controllare questo tipo di auto.

## CREDITS

**Director of Product Development**  
Naohiko Hoshino

**Associate Director of Product Development**  
Kats Sato

**Producer**  
Peter O'Brien

**Assistant Producer**  
Aiko Koutetsu

**Supervising Producer**  
Mark Hornell

**Product Manager**  
Matthew Gueck

**Test Manager**  
Jason Cumberpatch

**Chief Tester**  
Matthew Brooks

### **Special Thanks**

Jim Pride, Emma Ledda,  
Sarah Ward, Ross  
McLish, Tom Sztes,  
Matt O'Driscoll, Ito  
Ryusuke, Jose Aller, Sega  
Europe Translation,

## NOTES

ACCESS™

NetFront™

Easy to use, powerful, secure, portable

with

NetFront™ NetFront™ Connect™ Home



JV-Lite™

NetFront and JV-Lite (JV-Lite is compliant with Java specification) by Access Co., Ltd. is adopted for the Internet browser of this product. NetFront and JV-Lite are registered trademarks of Access Co., Ltd. in Japan. Java and all Java-based trademarks and logos are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc. in the U.S. and other countries. All brands and product names are trademarks or registered trademarks of their respective companies. This software includes the font(s) licensed by NDC Office Systems, Ltd. This software is based in part on the work of the International JPEG Group. Fonts used in this game are supported by FONTWORKS International Limited. FONTWORKS product names and FONTWORKS logos are registered trademarks or trademarks of FONTWORKS International Limited. Copyright © 2004 FONTWORKS International Limited. All rights reserved.

[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)